

12/94 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
MAGNA MEDIA
JETZT 100 % PC
MAGIC CARPET
Bullfrogs 3-D-Wunder
INFERNO
Was taugt der neue Weltraumknaller?
TRAUMCOMPUTER IM WERT VON 7000 MARK ZU GEWINNEN
ACES OF THE DEEP
Dynamix taucht am besten
Malcolms Rache: Westwoods Schurkenstreich im Test
Kyrandia 3
4 391054 206507 12

Wiiilmaaaa!!!



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

intern

Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen: Power Plays "Hundert Beste"

Besonders empfehlenswert

◆ Der heilige Klaus kommt immer näher, und die Softwarefirmen tun Ihr Bestes, um Euch in eine echte Bredouille zu bringen. Selten hat es so viele Prädikatsspiele gegeben, wie in dieser Ausgabe. Irgendwie hat man das Gefühl, alle warten das Fest der Freude ab, um ihre Spieleleckerlis unters Volk zu bringen, wenn die Mark besonders locker sitzt. Da ist zum einen Little Big Adventure, ein technisch brillanter Action- und Rätselspaß von Electronic Arts. Auch Bullfrogs Magic Carpet hat das Stadium der Serienproduktion erreicht und hebt fulminant ab. Wer allerdings eher auf schräge Sitcom-Adventures steht, dem sei Kyrandia III ans Herz gelegt. Je entglittener dort der Witz ist, desto mehr applaudiert das Publikum. Außerdem: In welchem Spiel kann man schon in den Helium-Modus umschalten. Näheres dazu und allen drei anderen Spielen weiter hinten im Testteil dieses Heftes.



Kyrandia zum Dritten: Wahrscheinlich das erste Fantasy-Adventure im Stile einer Seifenoper

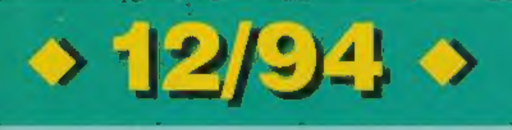
Habt Ihr wider Erwarten trotz all der Novitäten immer noch nicht genug, dann sei Euch unser Sonderheft "Die 100 Besten Spiele" ans Herz gelegt. Von Aegis bis Zool 2 geben wir Euch noch einige Anregungen für den diesjährigen Wunschzettel, auf daß Ihr zum Feste auch wirklich nur das Beste bekommt.

Von Transport Tycoon zu Little Big Adventure: Wir bedienen wie immer jeden Geschmack



Mit vorweihnachtlichen Grüßen Euer

Power-Play-Team





Seite 6 Dynamix schickt ihre HERCs ins Gefecht: Mehr zu *Earthsiege* lest Ihr in unserem Bericht.

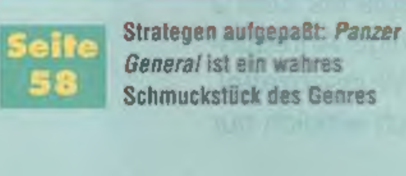
Thema

Aktuell

Wettbewerb

Test

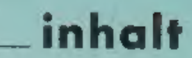
Story

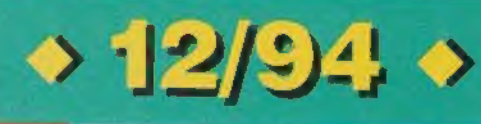


Seite 58 Strategen aufgepaßt: *Panzer General* ist ein wahres Schmuckstück des Genres



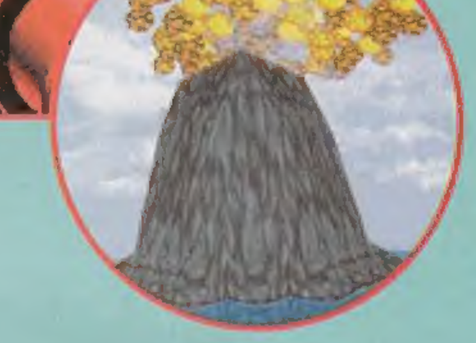
Seite 36 Schöner tauchen mit Dynamix: *Aces of the Deep* schippert an der U-Boot-Konkurrenz vorbei

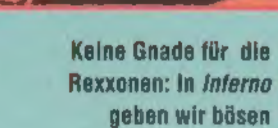






Wie ein Märchen aus 1001 Nacht. Bullfrogs Meisterwerk *Magic Carpet* verzauberte die Redaktion.





Keine Gnade für die Rexxonen: In *Inferno* geben wir bösen Außerirdischen mächtig Zunder

Seite 114

Laserage

Rubriken

Powerservice

Powertips





Malcolm is back: Schriller Humor wird bei *Legend of Kyrandia 3* besonders groß geschrieben – jedes Bild ein Lacher

EARTHSIEGE

Dieser Winter steht im Zeichen des Roboters: Wahlweise als Prügelspiel wie in Mirages *Rise of the Robots* oder in einer Pseudosimulation à la Activisions *Mechwarrior 2* und Dynamix' *Earthsiege*.

Kein Fortschritt ohne Tücken: Viele wissenschaftliche Entdeckungen und technische Errungenschaften machen uns das Leben heutzutage sicher angenehmer, aber was passiert, wenn der technologische Fortschritt außer Kontrolle gerät? Die Angst vor einer übermächtigen und zerstörerischen Technokratie inspirierte schon Romanschreiber, Filmemacher und natürlich auch Spieledesigner. Eines der beliebtesten Horrorszenarios ist die Übernahme der Macht durch Maschinen: Supercomputer, die die ineffiziente und unnütze Spezies Mensch mit elektronischer Präzision und kühler Berechnung ausrotten wollen. Als willkommenes Hilfsmittel der Killerchips dienen im Regelfall Mördermaschinen. Toben im Film Terminatoren durch die morbiden Endzeit-Szenarios, bedienen sich Spieledesigner immer wieder gerne bei den FASA-Robotern, den BattleMechs. Da die Lizenz für eine Umsetzung der bekannten Kampfkolosse bereits an Activision (*Mechwarrior 2*) vergeben war, nutzen das Oregoner Softwarehaus Dynamix die Gelegenheit, ein eigenes Szenario zu entwickeln: Aus Mechs wurden im Handumdrehen HERCs – die Abkürzung für Herculan.

Der Kampf Mensch gegen Maschine wird voraussichtlich im nächsten Monat stattfinden: Als Roboterpilot einer Widerstandsbewegung gilt es, in verschiedenen Soloeinsätzen oder in einem Campaignmodus gegen Roboter der Gegenseite anzutreten. Gegner sind in diesem Fall computergesteuerte Kampfriesen, die von einem elektronischen Supergehirn, genannt Prometheus, in die Schlacht geschickt werden. Entgegen erster Versionen, die unsere Redakteure schon vor einem Jahr, anläßlich eines Besuches bei Dynamix zu sehen bekamen, orientiert sich die Benutzerführung und die Spielumgebung von *Earthsiege* nicht mehr an den Vorbildern der *Aces of the...*-Reihe. So wurden die Menüs für die finale Version nochmals komplett überarbeitet. Ihr stellt ein, ob Ihr ein vorgefertigtes Szenario spielen wollt, sofort auf einem Schlachtfeld startet, oder einen kompletten Feldzug gegen die Maschinen durchstehen wollt. Per Option darf der Schwierigkeitsgrad verändert und die Kampfzeit (Tag, Dämmerung oder Nacht) gewählt werden. Da *Earthsiege* – mit voller Absicht – der Anstrich einer Simulation verpaßt wird, passen weitere Feinheiten, an denen derzeit noch gearbeitet wird, ganz natürlich ins Bild. Neben acht HERCs, aus denen Ihr Euren Roboter für den aktuellen Einsatz wählen dürft, bis zur Bewaffnung und der Zuteilung von computergesteuerten Kollegen für die Mission reicht das



Für Euch und Eure Computerkumpane sucht Ihr Euch einen der acht HERCs aus, die Ihr unten sehen könnt. Für Aufklärungsmissionen ist eher der kleinste HERC (Feld Nummer 1) von Nutzen. Bei echten Kampfaufträgen muß Kolossus (Schacht 8) ran.





Bumm: Hier haben wir einen gegnerischen Roboter zerlegt (rechts).

Zwischenszenen sind digitalisierte Videofilmchen (unten)

Links deutlich zu sehen: In der höchsten Grafikstufe sind die HERC-Polygone mit Texturen überzogen

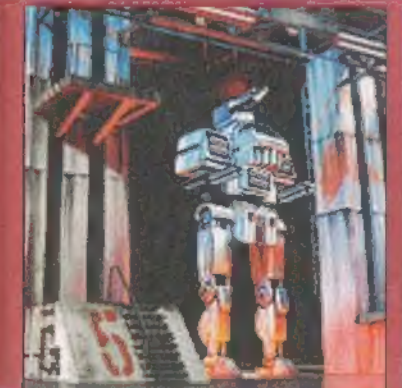
Spektrum der Einstellungen. Der Simulationscharakter zieht sich auch bis ins eigentliche Spiel: Vor dem Start bekommt der Pilot ein Briefing, in dem die Aufgabe erklärt wird (soll im fertigen Spiel mit Sprachausgabe unterlegt sein), und nachdem die Mission erledigt ist, gibt's ein Résumé mit den erzielten Erfolgen. Während des Einsatzes könnt Ihr mit Kollegen – wenn Euch welche begleiten – Funkverbindung halten und eventuelle Kommandos weitergeben. Auch hier soll es Sprachausgabe geben.

Um den Roboter vernünftig durch die 3D-Umgebung zu steuern, ist zwar kein Superequipment vonnöten – *Earthsiege* läßt sich mit der Tastatur spielen – aber die nötige Zusatzhardware soll die Sache erheblich vereinfachen. Wer beispielsweise ein komplettes Thrustmaster-System hat, ist fein raus. *Earthsiege* unterstützt nicht nur den FCS nebst "Hütchen", sondern auch das WCS und die Pedale. Der Grund liegt auf der Hand: Ein HERC hat normalerweise mehr Funktionen als ein schnödes Flugzeug. Per Joystick dreht Ihr den kompletten Roboter, mittels WCS werden Waffen ausgewählt und die Geschwindigkeit kontrolliert, die Pedale steuern den drehbaren Torso – unabhängig von der Laufrichtung. Trotzdem werden immer noch einige Tastenkommandos benötigt: So schaltet Ihr Zielkameras, Schadensberichte, Radarschirme oder Missionslandkarten per Tastendruck ein oder aus.

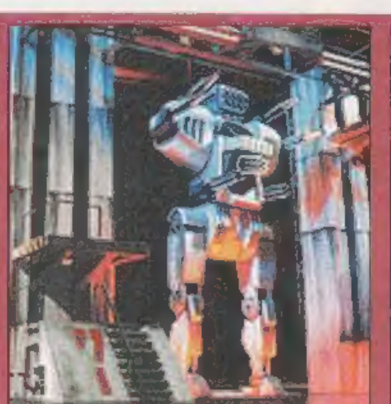


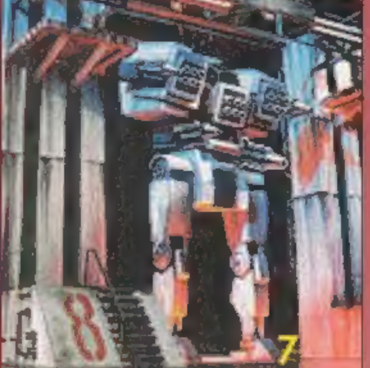
Das letzte Designwort ist auch beim Thema Grafik noch nicht gesprochen: Die meisten Zwischensequenzen, wie beim Briefing und bei der Bewaffnung, sind bereits fertig – hier fanden digitalisierte Videoszenen und Bilder Verwendung. An der 3D-Engine wird noch das Feintuning übernommen. Vier verschiedene Detailstufen soll es im fertigen Spiel geben. Je nach aktiviertem Detaillevel bestehen die Umgebung, feindliche und eigene Roboter nur aus schlichten Polygonen oder sind (bei höchster Stufe) mit passenden Texturen überzogen. Zur Stunde ist auch noch nicht entschieden, wieviele Szenarios im fertigen Programm Platz finden. In unserer Vorabversion sind schon drei Optionen dafür vorhanden – einmal gibt es den Kampf auf der Erde, dann sind jeweils ein Mond- und ein Marsszenario in Vorbereitung. Wie gesagt – eventuell wird es die beiden letzteren (sowie ein paar neue) nur als separate Szenariodisketten zusätzlich zu kaufen geben. *Earthsiege* wird zudem in zwei Versionen – einer Diskettenvariante – und einer CD-ROM-Fassung erscheinen. Letztere wird wahrscheinlich mit mehr Sprache und einigen Intro-, bzw. Zwischenszenen aufwarten. *mh*

Name:	Earthsiege
Hersteller:	Dynamix
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1994









SIERRA: Der Schritt in

Mit über 400 Spiele-Entwicklern in den Vereinigten Staaten und Europa ist Sierra weltweit einer der Marktführer bei interaktiven Spielen. Die umfangreiche Palette von über 40 Spieletiteln enthält nicht nur verschiedene Bestseller-Serien; Sierra erfüllt mit seiner breitgefächerte Auswahl an Spiele-Genres auch die immer anspruchsvolleren Wünsche der heutigen Computerspieler-Generation.

Sierras wirkliche Stärke aber liegt auf den Gebieten der High-Tech-Bildverarbeitung (Grafiken, Video und Animationen), Sound und modernster Technologie. Wir scheuen weder Kosten noch Mühen, um unseren Kunden innovative und erstklassige Produkte zu bieten, die den Fähigkeiten der heutige Hardware gerecht werden - sei es PC, CD-ROM oder Macintosh.

Sind Sie bereit für eine neue Dimension der Computerspiele?

PHANTASMAGORIA

Der modernste Multimedia-Thriller aller Zeiten enthüllt die grausige Geschichte einer Frau, die gegen die Mächte des Bösen um ihr Leben kämpft - Phantasmagoria. Während die Handlung



vor Ihren Augen abläuft wie die Kapitel eines Romans, erleben Sie eine unvergleichliche Mischung aus Hollywood-Filmproduktion, Digitaleffekten, vom Computer gerenderten Welten und Interaktivität.



Erhältlich für PC CD-ROM Anfang 95.

KING'S QUEST VII

Die meistverkaufte Adventureserie aller Zeiten ist wieder da - mit einer noch spektakuläreren Episode als je zuvor. Mit atemberaubenden Animationen in Kino-Qualität erzählt und von einem herrlichen



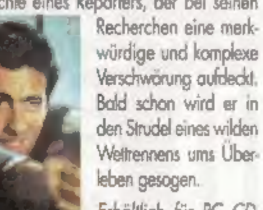
Soundtrack untermalt, so stellt King's Quest VII den neuen Maßstab für animierte Adventure-Spiele dar.



Erhältlich für PC CD-ROM Dezember 94.

LOST IN TOWN

Komplett von professionellen Filmemachern in Szene gesetzt und ausschließlich aus Videomaterial zusammengestellt, so setzt Lost in Town neue Maßstäbe im Bereich der High-Tech-Computerunterhaltung. Dieser interaktive Abenteuer-Thriller erzählt die Geschichte eines Reporters, der bei seinen



Recherchen eine merkwürdige und komplexe Verschwörung aufdeckt. Bald schon wird er in den Strudel eines wilden Wettrennens ums Überleben gesogen.

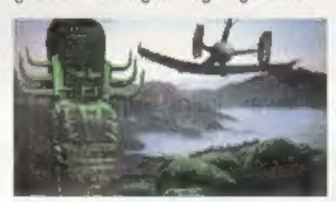
Erhältlich für PC CD-ROM Januar 95.

THE LAST DYNASTY

Entdecken Sie mit diesem interaktiven Epos die phantastische Welt der Science-Fiction-Filme neu. Mit den kombinierten



Talenten von Filmprofis, den besten Grafikern und Programmierern erzählt «The Last Dynasty» die Geschichte eines jungen Mannes, der auf der Erde aufgewachsen ist und plötzlich in einen galaktischen Krieg hineingezogen wird.



Erhältlich für PC CD-ROM November 94.

ACES OF THE DEEP

Das in Zusammenarbeit mit deutschen U-Boot-Kommandanten des Zweiten Weltkriegs entstandene «Aces of the Deep» ist die realistischste und technisch fortgeschrittenste Simulation des deutschen U-Boot-Krieges, die es je gab. Penibel genau recherchierte und detaillierte historische Aufträge, ein

eine neue Dimension

ganzes Arsenal an verschiedenen Kampfarten, dazu verblüffende Special Effects, digitalisierte Sprachausgabe und erstaunliche 3D-Grafiken - diese explosive Mischung ergibt ein packendes und atmosphärisch unglaublich dichtes Spiel.



Erhältlich für PC CD-ROM und PC 3.5 November 94.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

In diesem einzigartigen Adventurespiel sucht der junge Held Woodruff verzweifelt nach dem Mörder seines Teddybärs... Gesucht wird der gekidnappte Dr. Azimuth, der in der ganzen Stadt bekannt ist für den Begriff «Schnibble» - ein mysteriöses Wort, dessen verborgene Bedeutung dringend der Aufklärung bedarf. Ein interaktiver Cartoon mit hochauflösender Grafik im Stil von «Tex Avery».



Erhältlich für PC CD-ROM Dezember 94.

BATTLE BUGS

Ein humoristisches Strategiespiel, bei dem Sie den Oberbefehl über eine Insektenarmee übernehmen! Schlagen Sie auf den verschiedenen Leveln die Truppen des Gegners in die Flucht und erobern Sie seine Lebensmittelvorräte.



Erhältlich für PC CD-ROM und PC 3.5 September 94.

LODE RUNNER

Die Legende ist wieder da. Diese neue Version des berühmten Arcade-Actionspiels bietet 150 Level in 10 verschiedenen unterirdischen Welten. Ihr Ziel: die verschollenen Schätze zu bergen, während Sie herumklettern, graben und den Gegner ausmanövrieren. Sie haben außerdem die Möglichkeit, Ihre eigenen Labyrinthe zu entwerfen!



Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3.5 und für Macintosh November 94.

ALIEN LEGACY

Wir schreiben das Jahr 2119. Sie sind der Kommandant des Raumschiffes Calypso, auf der Suche nach einem Planeten, der das neue Zuhause für die letzte Kolonie der Menschheit werden soll. Verwalten Sie die Kolonie, wehren Sie feindliche Lebensformen ab, bauen Sie Verteidigungsstellungen und zerschlagen Sie Aufstände. Die Zukunft der Menschheit liegt in Ihrer Hand...



Erhältlich für PC 3.5 September 94.

EARTH SIEGE

Im Jahr 2341 kämpfen Sie gegen die Cybrids, intelligente Roboter, die auf der Erde gelandet sind, Sie vernichten und den Planeten erobern wollen.



Erhältlich für PC 3.5 November 94.

BATTLEDROME

Die Fortsetzung zu «EarthSiege» versetzt Sie in eine Arena, die nur einem einzigen Zweck dient: dem mörderischen Zweikampf von Robotern. Ein Spiel, in dem Strategie und Taktik ebenso wertvoll sind wie reine Feuerkraft.



Erhältlich für PC 3.5 Dezember 94.

Ich möchte gerne kostenlos den Sierra Multimedia-Katalog zugeschickt bekommen:
Nachname: . . . . Vorname: . . . .
Addresse: . . . .

Bitte einschicken an:
Sierra On-Line Ltd - 4 Brewery Court - Theale - Reading - Berkshire RG75AJ - GB

Power Play-12/94

S I E R R A

SELEXION PATTE



Spieledesigner Smart sprengt mit seinen Ideen jedes Budget. Über vier Jahre werkelt der Science-fiction-Fan schon an seiner privaten Space Opera. Im Herbst soll der Schlachtraumer endlich abheben.

Man kennt das Problem: Kaum hat man sein Imperium einigermaßen sicher im Griff, beginnen dunkle Mächte an den Rändern zu nagen, das Sternensystem bröckelt an allen Ecken und Enden und wir werden im Schnellverfahren abgesetzt. Diese Erfahrung macht nicht nur der erdgebundene Computerstratege, auch den Herrschern des Gammulanischen Empires wollen die Eroberungsfeldzüge nicht so recht gelingen. Da kann man noch so viele Kampfdroiden in die Schlacht werfen, ganze Planeten ambitioniert pulverisieren und Intrigen gleich im Dutzend spinnen. — Irgendwie ist Sand im Getriebe. Kein Wunder, die Jungs von GALCOM, der Organisation freier Planeten, sind am Werk und pfuschen den fiesen Gammulanern tüchtig ins Handwerk. Mächtigste Waffe im Machtpoker um die Vorherrschafft in der lokalen Gruppe: Der von uns gesteuerte *Battlecruiser* mit seinen unabhängig operierenden Kampfraumern, Aufklärungssatelliten und Space Marines.

Altgediente Space-Prospektoren werden sich in den angebotenen Spielmechanismen sofort heimisch fühlen, denn Programmierer Derek Smart hat sich ausgiebig von den Klassikern des Weltraum-Genres inspirieren lassen und ganz bewußt die besten Elemente aus Raumperlen wie "Starflight", "Elite" und "Star Control" verarbeitet.

So ist es z.B. nicht unbedingt nötig, den eingebauten Plot nachzuspielen. Wir können alternativ auch als freier Raumpirat oder Händler tätig werden und zwischen den eingebauten 25 Planetensystemen unser Leben fristen. Richtig spannend wird's natürlich erst, wenn wir uns in die Handlung einklinken. Als Raumkapitän auf seiten der GALCOM ist es unsere vornehme Aufgabe, alle Machenschaften der Feinde aufzudecken, fremde Rassen als Verbündete zu gewinnen und bereits unterjochte Planeten zu befreien.

Das Intro befördert uns schnurstracks in den Kommandosessel unseres Schlachtschiffes. Dabei ist das Maschinchen nicht nur extrem wehrhaft, sondern verfügt auch über ein sehr interessantes Innenleben. In den geräumigen Hangars stehen nicht weniger als vier Jagdraumer und vier planetare Shuttles. Während wir die ersten nur im Raum einsetzen können, darf man mit Shuttles auf Planeten landen und Kämpfe in der Atmosphäre austragen. Natürlich darf jedes Schiffchen von uns separat gesteuert werden, der Computer übernimmt derweil auf den anderen





Die kosmische Armada: vier Frachtraumer im Formationsflug

Head-Up: Auf Planeten werden vielfältige Orientierungsmöglichkeiten geboten



Feuer frei: Shoemaker Levy im Anflug auf unser Sonnensystem

Raumern das Oberkommando Alternativ dazu kann man die Jagdraumer und Shuttles auch in den automatisierten Aufklärungs- und Kampfeinsatz schicken. Wer sich einem unbekannten Planetensystem nähert und nicht sicher ist, ob er dort Freund oder Feind antrifft, kann eine von zehn Aufklärungsdronen losschicken, die erste Daten und Bilder aus dem neuen System liefern. Diese Satelliten bewahren sich auch dabei, den bereits erkundeten Weltraum im Blick zu behalten

Für den nötigen Trubel im All sorgen nicht nur die aggressiven Gammulaner, denn neben unseren Hauptfeinden wuseln noch 12 andere Alienrassen durchs Universum. Natürlich können wir mit allen in Menükontakt treten, Handel treiben und uns im günstigsten Fall verbünden

Mogen unsere Ziele noch so edel sein, ohne das nötige Kleingeld läuft auch im dritten Jahrtausend nicht viel. Zwar werden wir zu Beginn des Spiels von unserer Zentrale mit allem Nötigen ausgerüstet, aber wer seine Raumer verbessern und aufmotzen will, der muß Handel treiben oder kommerzielle Aufträge annehmen. Wie bei "Elite" können wir Waren oder Passagiere von Planet zu Planet transportieren und dabei tüchtig Profit machen Das eingenommene Bargeld wird natürlich in besserer Ausrüstung und Bewaffnung angelegt. Dann hat man die Qual der Wahl unter Hunderten von Zusatzaggregaten, Megalasern, Traktorstrahlern und Clone-Labors. Besonders letztere sind von entscheidendem Wert, denn jeder Schlachtraumer kann über eine Besatzung von bis zu 75 Leuten verfügen Davon sind allein vierzig Space Marines, die wir auf den Planeten absetzen können. Kommt es zu Unfällen, mit denen die Medibays an Bord der Schiffe nicht fertig werden, ist ein Clonelabor die letzte Rettung. Wurde unser Schiffchen im Raumgefecht arg gebeutelt, kann man Bordingenieure mit der Instandsetzung beauftragen. Natürlich muß für diese Reparaturen das nötige Equipment an Bord sein. Ohne Droiden, Werkzeuge, Erze und Ersatzteile wird's nichts mit der Runderneuerung.

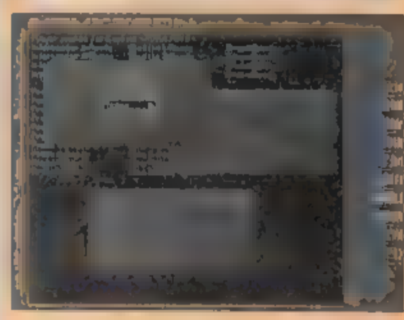
Freie Sicht

Gesteuert wird unser Battlecruiser konventionell mit Joystick und Maus, die primäre 3D-Sicht geht dabei aus den Cockpitfenstern unserer Kommandozentrale. Alle Objekte im All und auf den Planetenoberflächen bestehen aus Polygonen, die mit Texturen garniert und mit Gouraud Shading verfeinert wurden. Anders als z.B. bei "Privateer", das vorgefertigte 2D-Bitmap-Grafiken verwendet, die sich nur dann verändern, wenn sich unser Sichtbereich entscheidend ändert, berechnet Battlecruiser alle Objekte in Echtzeit. Wer im Atmosphärenflug unterwegs ist, darf sich an Wolken, Nebel und kitschigen Sonnenuntergängen erfreuen, im All werden wir durch animierte Wurmlöcher, Asteroidengürtel, Kometen und Schwarze Löcher verwöhnt. Reichlich externe Kamerapositionen sorgen für zusätzlichen Durchblick. Alle organisatorischen Aufgaben sowie die 3D-Navigation werden über funktionale Menüs gesteuert. gerenderte Zwischensequenzen lockern das harte Strategengeschäft auf. *vw*

Menüsalat

Hinter dem grafisch eher unscheinbaren Battlecruiser verbirgt sich eine hochkomplexe Strategie-Simulationsmixtur, die mit reichlich Menüs garniert ist. Hier eine kleine Auswahl.



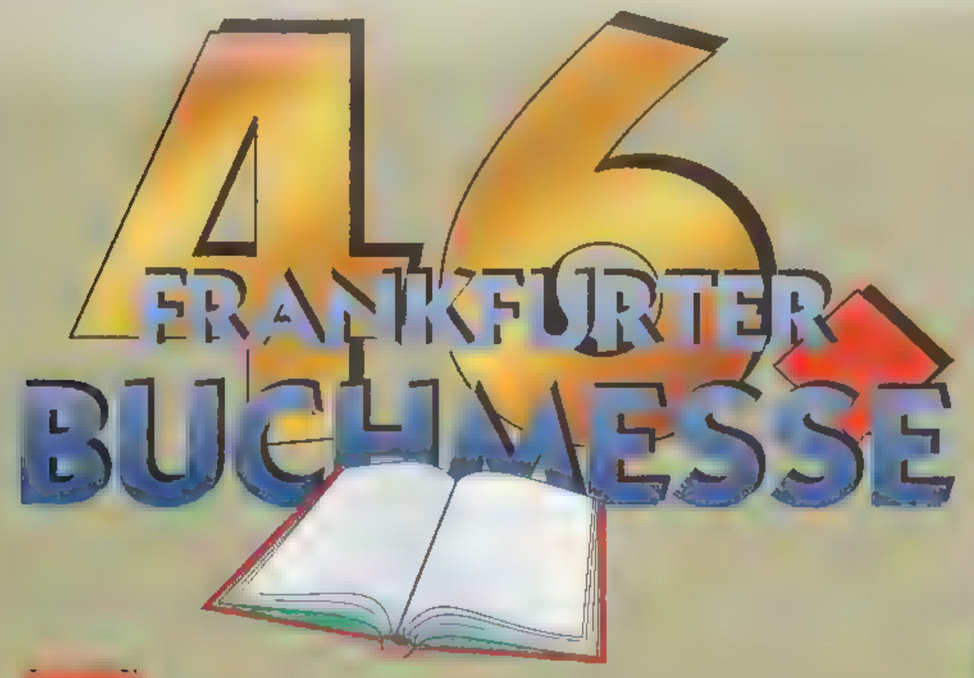






Feuer oder Wasser: Jeder Planet hat eine andere Atmosphäre

Name:	Battlecruiser 3000 AD
Hersteller:	Mission Studios
Geplant für:	MS – DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1994



Alle Verlage schielten wie das Karnickel auf die elektronische Schlange, als sich in Halle 1.1 zum zweiten Mal seit 1993 die "Multimedia" einem größeren Publikum präsentierte. Doch schon am ersten Tag konnte Entwarnung gegeben werden. Bis auf eine Handvoll Verlage und Softwarefirmen gab sich die Buchbranche erstaunlich unprofessionell.

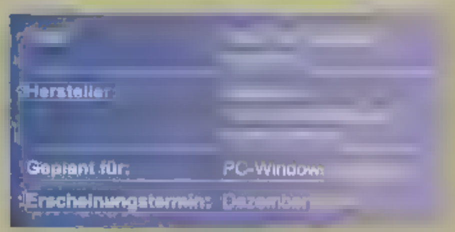
Besonders bei den kleineren Anbietern erntete man in bezug auf Pressematerialien wie Demos und Screenshots nur ein verlegenes Achselzucken. Glorreiche Ausnahmen waren der bhv-Verlag in Korschenbroich, ICE aus Toronto, und der Rowohlt-Verlag, dessen Testmuster schon einen Tag nach Anfrage in Frankfurt in der Redaktion eintrudelten. Bei manch anderen Herstellern klopfte man selbst wegen eines Kataloges vergebens an. Da einige der Muster erst in zwei bis drei Wochen eintreffen, werden wir in der nächsten Ausgabe zumindest unter der News-Rubrik noch ein paar erwähnenswerte Multimedia-Produkte vorstellen.

Was die Suche nach interessanten Titeln übrigens nicht einfacher machte: Kaum ein Verlag hatte verständlicherweise großartige Lust, Geld für zwei Stände auszugeben, nämlich einen in den normalen Buchhallen, den anderen in 1.1. Also mußte sich der interessierte Konsument auch durch alle Etagen schlagen und genau hinschauen, da die meisten Verlage noch nicht einmal direkt auf ihre Software hinwiesen. Dr.Scholl-Einlagen in den Schuhen waren zu empfehlen, wollte man sich keine Plattfüße einfangen. *ps*

Ideas that changed the World

Steve Beinicke von Integrated Communications and Entertainment, kurz ICE, dürfte mit zu der kleinen Schar Anbieter gehören, die wirklich etwas Multimedia-ähnliches präsentierten. Seine *Ideas that changed the World* geben einen kompakten und grafisch äußerst ansprechenden Abriß der menschlichen Entwicklungsgeschichte wieder. Angefangen von der Entdeckung des Feuers und der Erfindung des Rades bis hin zur Mondlandung wird wohl kaum etwas ausgelassen. In den meisten Fällen werden dem Betrachter neben den üblichen Text- und Bildinformationen auch eine Reihe netter Videosequenzen in allerbester Auflösung präsentiert, die zuweilen ein echtes kleines Aha-Erlebnis auslösen. Gesteuert wird dieses Bilderbuch mit der Maus, die ähnlich wie bei Adventurespielen über eine Iconleiste bestimmte Funktionen wie Weiterblättern, scrollenden Text oder Videoseqeunzen steuert. *Ideas that changed the World* wird, wie die meisten ähnlichen Programme sowohl für den Mac als auch für Windows angeboten. Für Letzteres braucht man mindestens einen 486/33 MHz-Rechner, ein Double-Speed-Laufwerk sowie 8 MByte RAM, sonst tut sich nichts.





BHV

Die kleine Gruppe der Data-Becker-Renegaten hat sich in der letzten Zeit ganz schön gemausert. Neben allen möglichen und unmöglichen Programmen wie der Fahrschul-Lernhilfe *Führerschein und Verkehr* bietet der Verlag aus dem heimeligen Korschenbroich (es lebe der Niederrhein!) nicht nur über 80 neue 3D-Waberbilder (*Image-3D*), sondern auch die Möglichkeit, sich diese Netzhautablöser gleich selbst zu stricken. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, kann man auf diese Art auch einen ganzen Film betrachten und so bewegt in einer gewissen Raum-





ranTrainer

STEUERN SIE EINE BUNDESLIGA - MANNSCHAFT

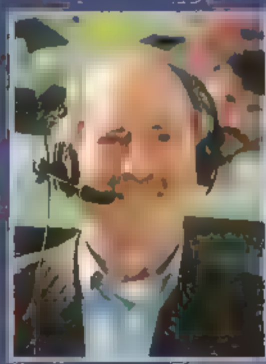











Werner Hansch - Der Reporter


Helmut Schulte - Der Trainer


Johannes B. Kerner - Der Moderator

Jetzt aber ran !!!

CD-ROM

GREENWOOD ENTERTAINMENT

GREENWOOD ENTERTAINMENT · POSTFACH [illegible] · [illegible] BOCHUM



lichkeit schweigen. Damit ihr jetzt auch wißt, wem Ihr all Eure CD-ROM's verliehen habt, bringt BHV einen *CD-Multi-Media-Manager* unters Volk, mit dem Ihr nicht nur bequem normale CDs auf Eurem Rechner hören könnt, sondern auch wißt, wem Ihr was geliehen habt.

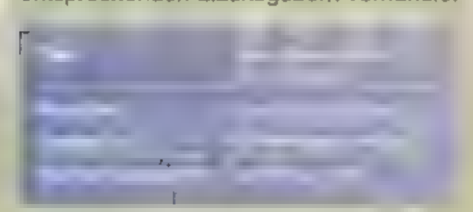


Comic Book Artist – Die Schlümpfe



Wer sich einmal seinen eigenen Schlumpf-Strip zusammenbasteln möchte, für den hält der Averbode-Verlag aus dem gleichnamigen belgischen Städtchen genau das richtige parat. Aus über 200 verschiedenen Hintergründen, Figuren und Gegenständen könnt Ihr Euch nach Herzenslust bedienen, wobei der Phantasie keine Grenzen gesetzt werden. Die Bedienung geschieht denkbar einfach mit der Maus, wobei die Grafiken direkt aus der Feder des Schlümpfe-Zeichnerteams stammen. Vom Einseiten-Strip bis zur Geschichte im Albenformat könnt Ihr die kleinen blauen Zwerge die Abenteuer bestehen lassen, vor denen ihr Schöpfer Peyo immer zurückschreckte. Wer es vorzieht, seine Geschichte ganz altmodisch auf Papier zu lesen, der kann sein Machwerk auch ausdrucken lassen.

Wem die Schlümpfe nicht ausreichen, der darf sich freuen: In der Mache sind bereits weitere Comic-Serien wie Yakari und Cedric. Bei Lucky Luke und Tom & Jerry teilte man uns mit, daß man mit den entsprechenden Lizenzgebern verhandle.



Rowohlt Systhema/Voyager

Das absolute Highlight dieser Messe ganz zum Schluß! Nur wenigen dürfte die kleine, aber feine Softwareschmiede in New York ein Begriff sein, und das ist eigentlich schade. Kaum ein anderer Verlag stellt so innovative, witzige, anspruchsvolle und informative Silberlinge her wie Voyager. Das, was hier produziert wird, dürfte auf lange Sicht State of the Art sein. Voyager hat ein echtes Händchen, alle bis jetzt vorhandenen Möglichkeiten so effektiv auszunutzen, daß selbst Titel wie Marvin Minsky's "The Society of Mind" – ein Werk über menschliche Wahrnehmung – fesselnd wie sonst kaum ein Buch sind, geschweige ein Multimedia-Machwerk. Hier fragt man sich nicht, wozu das Ganze gut sein soll. Ganz im Gegenteil: Man ist den umgekehrten Weg gegangen und hat sich die Aufgabe gestellt, etwas zu produzieren, das tiefer als ein normales Buch geht. Kaum einer der Titel wirkt irgendwie für den Mac oder PC zusammengeschustert, sondern eher wie die zwingende Weiterentwicklung. Das Spektrum dieses Verlages ist unglaublich. Neben Music CD Companions wie Strawinskys "Frühlingsopfer" oder Dvoráks "Aus der Neuen Welt" finden sich auch solche profunden Titel wie "Criterion goes to the Movies", "Comic Book Confidential" oder "Ephemeral Films I+II", eine Serie über amerikanische Werbung in den Jahren von 1931-1960. Eines der vielleicht witzigsten Spiele wird zur Zeit ebenfalls in New York entwickelt. Es ist ein Hunde-Simulator und gibt neben den alltäglichen Abenteuern eines beagleähnlichen Wesens auch einen tieferen Einblick in den physischen Aufbau eines Klaffers. In Frankfurt war bereits eine Beta-Version zu sehen, die zum Brüllen war. Muster ist bestellt. Preview folgt so schnell wie möglich.



Die Frage ist jetzt, wie kommt man an all diese schönen Dinge heran, die das Leben des interessierten Computerfreundes so bereichern? Rowohlt hat sich der Kulturbeflissenen angenommen und nicht nur den Vertrieb für Voyager in Deutschland übernommen, sondern auch einige Titel auserkoren, die es verdienen, ins Deutsche übertragen zu werden, wie zum Beispiel "Maus" von Art Spiegelman. Wer allerdings Voyager direkt um Informationsmaterial behelligen möchte, hier ist die Adresse:

The Voyager Company



präsentiert

cyberwar

Der Rasenmäher Mann™ reist in die nächste Dimension

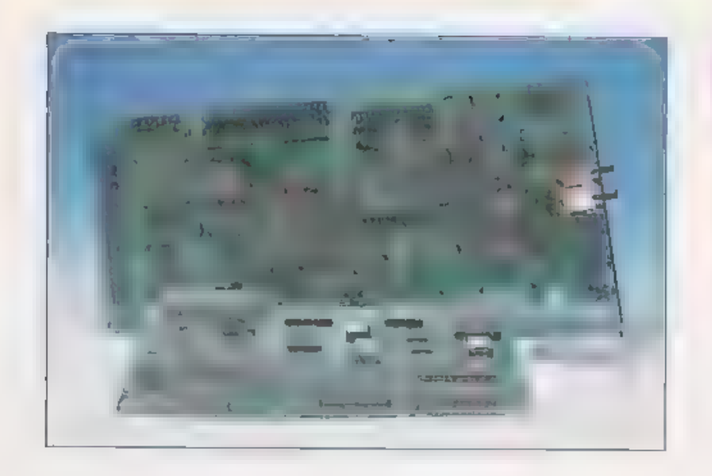




- Zusätzliche Audio-Soundtrack-CD
- 256-Farbgrafiken
- Zehn verschiedene Spielmodi
- Joypad-option

Wenn Sie weitere Informationen über Cyberwar
wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Tel: +44 71-978-7773.

Sound System Maestro 32



Hoppla, noch eine Soundkarte? War da nicht vor kurzem erst ein ziemlich großer Vergleichstest von Soundkarten? Richtig, allerdings erschien uns das Flaggschiff der Firma Terratec Profimedia so interessant, daß wir die Karte hier noch einmal separat vorstellen.

Der Test in Ausgabe 9/94 drehte sich ausschließlich um General-MIDI-Soundkarten (der Seargent in der Überschrift wird übrigens eigentlich "Sergeant" geschrieben, ähem). Dabei konnten wir den übrigen Eigenschaften einiger Soundkarten aus reiner Platznot nicht gerecht werden. Einer der Kandidaten, der es auf jeden Fall wert ist, genauer betrachtet zu werden, ist die Maestro-Karte. Für diesen Test haben wir von Terratec Elektronik GmbH den großen Bruder, die "Maestro 32"-Karte, erhalten (Bild 1). Sie unterscheidet sich von der damals vorgestellten "Maestro 16" lediglich durch das mitgelieferte General-MIDI-Board, das hier das "Wave System Professional" ist. Ansonsten sind die beiden Karten identisch.

Die Karte vereint in sich die Soundstandards Adlib, Sound Blaster Pro, Microsoft Sound System und "TeleSound System", wobei letztere in deutschen Gefilden relativ unbekannt ist. Die Karte kann außerdem Samples mit 16 Bit, in Stereo und mit 44,1 kHz Samplingfrequenz verarbeiten. Weiterhin ist sie zu MPU-401 kompatibel und besitzt drei Anschlüsse für CD-ROM-Laufwerke von Mitsumi, Panasonic/Matsushita und Sony. Soweit könnte man die Karte also als Terratec-Version des Sound Blaster MultiCD bezeichnen. Darüber hinaus bietet sie einen Signalprozessor, der allerdings nicht wie zum Beispiel bei der "SoundWave 32"-Karte von Orchid universell programmiert werden kann, sondern den "dynamischer Rauschfilter" steuert und das MPU-Interface nachbildet.

Mitgeliefert werden neben der Karte zwei Handbücher, acht Disketten, ein Klinke-auf-Cinch-Adapterkabel, ein Audio-Kabel für ein CD-ROM-Laufwerk, zwei Lautsprecherboxen und besagtes Wave-System-Professional-Aufsteckboard. Bei der Konstruktion der Maestro-Karte haben sich die Hersteller wohl etwas verkalkuliert, denn mit aufgestecktem Wave System sind die CD-ROM-Anschlüsse nicht mehr zugängig. Aus diesem Grund hat Terratec in das Paket einen Adapterstecker gelegt, so daß die Wave-System-Platine auf Abstand gehalten wird. Die Entwickler haben das Problem bereits erkannt, und die neuere Versionen der Karte vergößert, so daß die CD-Anschlüsse am hinteren Ende der Karte liegen und nichts mehr blockieren.

Die Karte ist schnell installiert. Mit Hilfe einer Reihe von Jumpern wird ein Teil der Kartenkonfiguration eingestellt, wie die Adressenlage von Sound-Blaster-, Microsoft-Sound-System- und MPU-401-Emulation. Alle drei belegen voreingestellt die Werte der entsprechenden Original-Karten (Sound Blaster: 220h, MPU-401: 330h, Sound System: 530h). Hier muß im Normalfall also nichts umgejumpert werden. Schwierigkeiten könnte es nur dann geben, wenn jemand luxuriöserweise einen Adaptec-SCSI-Host-Adapter in seinem PC stecken hat. Diese sind standardmäßig ebenfalls auf den Port 330h eingestellt. In dem Fall sollte man die Adresse des Host-Adapters ändern, denn die meisten Spiele akzeptieren keine andere MPU-Adresse.

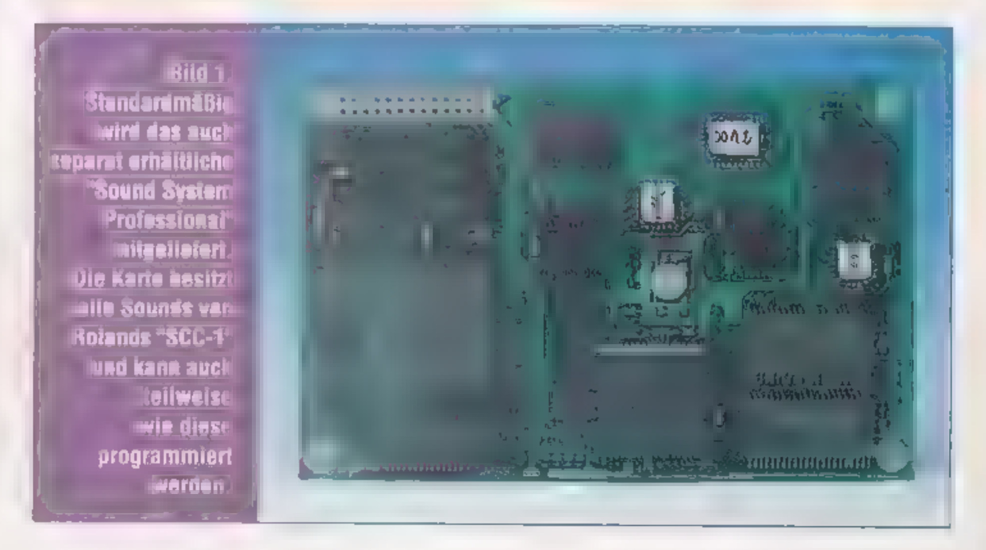


Bild 1: Standardmäßig wird das auch separat erhältliche "Sound System Professional" mitgeliefert. Die Karte besitzt alle Sounds von Rolands "SCC-1" und kann auch teilweise wie diese programmiert werden.

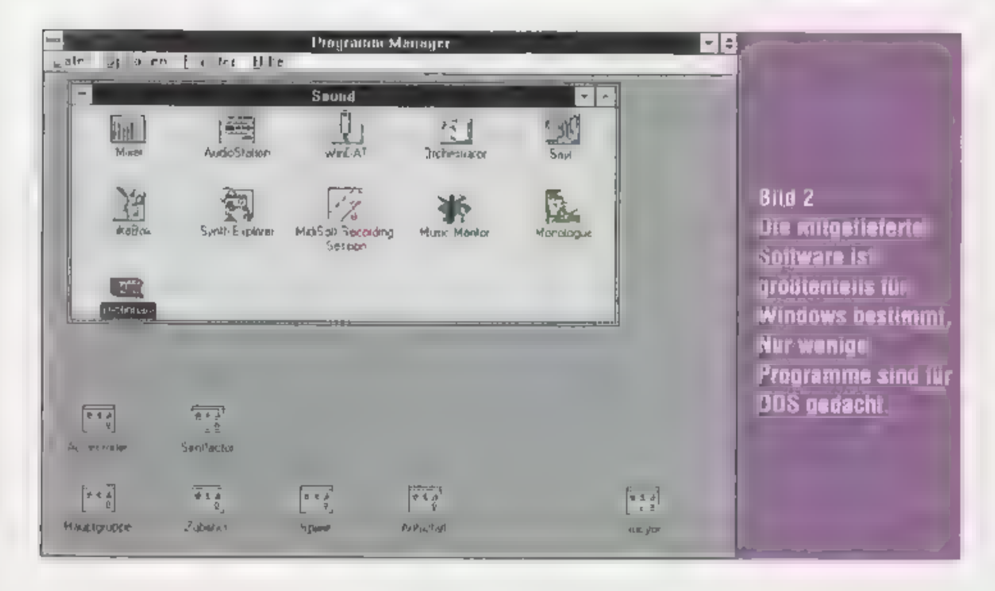


Bild 2
Die mitgelieferte Software ist größtenteils für Windows bestimmt. Nur wenige Programme sind für DOS gedacht.

Alle übrigen Einstellungen, wie DMA und Interrupt der entsprechenden Sound-Komponenten, werden per Software vorgenommen. Dazu muß die System-Software, bestehend aus fünf der acht mitgelieferten Disketten, installiert werden, wobei für eine Vollinstallation satte 15 MByte der Festplatte verschlungen werden. Dabei landet das Programm SOUND.SYS in der CONFIG.SYS. Es initialisiert die Karte entsprechend, verbleibt aber anschließend mit 1488 Byte im Hauptspeicher. Schwierigkeiten mit Protected-Mode-Software, wie zum Beispiel beim Sound Blaster AWE 32, gibt es mit diesem Treiber nicht. Trotzdem könnte es mit dieser Karte Probleme geben, wenn man andere Betriebssysteme als MS-DOS, wie zum Beispiel OS/2 oder das angekündigte Windows 4.0, benutzt. Terratec will aber für OS/2 und Windows '95 (so der offizielle Name) entsprechende Treiber anbieten. Leider wird von der Installations-Software auch keine BLASTER-Variable eingerichtet, so daß man dieses unbedingt per Hand nachholen sollte.

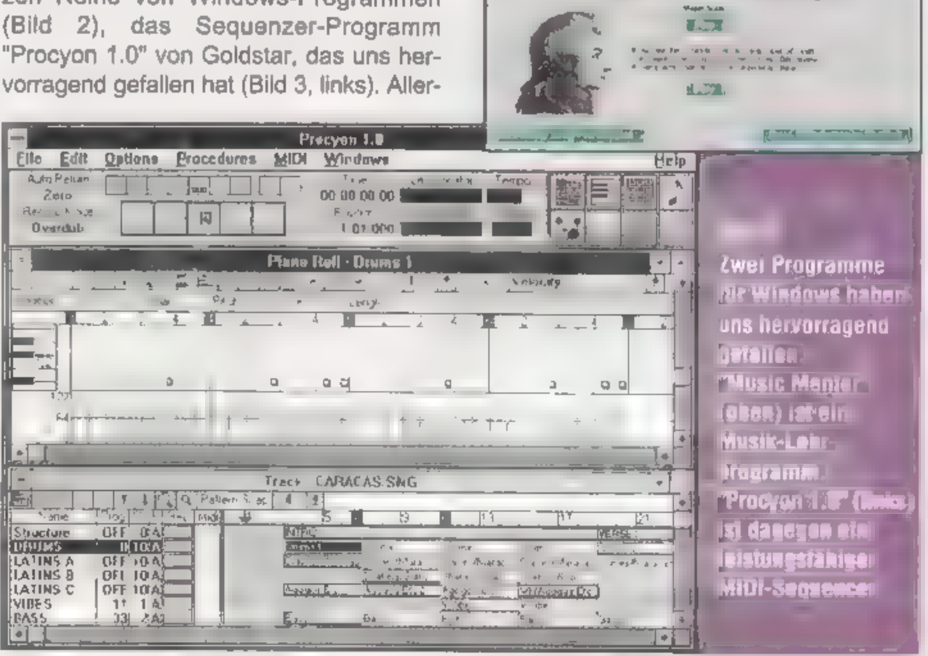
Nach der Installations-Prozedur lief die Karte auf Anhieb. Adlib-, Sound-Blaster- und Microsoft-Sound-System bereiten keine Schwierigkeiten. Das Wave System Professional gibt wunschgemäß dann Klänge von sich, wenn das MPU-Interface oder der eingebaute MIDI-Datenport des Sound Blasters angesprochen wird. Die MIDI-Daten landen außerdem auf dem kombinierten Joystick-MIDI-Anschluß, über den man dadurch also auch MIDI-Expander ansteuern kann.

Als nächstes wäre die Frage nach dem Klang der Karte zu klären. HiFi-Fans unter uns fällt zunächst auf, daß die Maestro-Karte bei voll aufgerissenem Verstärker fast kein Rauschen oder andere hörbare Störgeräusche produziert. Bei unserer Testkarte konnten wir allerdings eine Art "Windgeräusch" feststellen, was laut Aussage von Terratec auf ein defektes Rauschunterdrückungssystem hindeutet. Da so etwas mal vorkommen kann, und andere Karten von Terratect dieses Verhalten nicht besaßen, rechnen wir das tatsächlich einem defekten Board zu.

Nach dem doch etwas dürftigen Test der Maestro-16-Karte in der Ausgabe 9/94, waren wir sehr gespannt auf das Wave System Professional (Bild 1), das soundkompatibel zur "SCC-1"-Karte von Roland sein soll. Um es kurz zu sagen: Wir wurden nicht enttäuscht. Die Klänge dieses General-MIDI-Moduls hinken denen der SCC-1 in keiner Weise hinterher. Nur bei direktem Vergleich hört man noch einen Unterschied zwischen SCC-1 und Wave System Professional. Darüber hinaus hat die Karte einen Effekt-Prozessor, der Hall- und Chorus-Effekte erzeugt, und die Klänge dadurch noch voller erscheinen läßt. Sogar die Sound-Synthese der SCC-1, die sich wie ein Synthesizer programmieren läßt, wird teilweise nachgebildet.

Mitgeliefert wird, neben einer ganzen Reihe von Windows-Programmen (Bild 2), das Sequenzer-Programm "Procyon 1.0" von Goldstar, das uns hervorragend gefallen hat (Bild 3, links). Allerdings ist auch dieses nicht in einer Vollversion vorhanden, sondern muß bei Terratec geordert werden. Ein Update kostet 180 Mark und eine separate Vollversion ist ebenfalls für 239 Mark erhältlich. Wer so etwas wie eine Notendarstellung nicht benötigt, kommt mit der mitgelieferten Version allerdings hervorragend zurecht. Gerade für diejenigen, die in die hohe Schule der Komposition hineinschnuppern wollen, ist das Programm "Music Mentor" von Music Technology Associates interessant (Bild 3, oben). Es führt in geradezu vorbildhafte Weise in die Grundbegriffe der Musiklehre, wie Melodie, Rhythmik und Harmonie, ein.

Alles in allem hinterläßt die Karte bei uns einen sehr guten Eindruck. Die Schwierigkeiten mit dem Rauschen rechnen wir einem defekten Board zu. Mit der Installation gab es keinerlei Schwierigkeiten und das mitgelieferte Sound System Professional hat tatsächlich einen professionellen Klang. Die Programme Procyon und Music Mentor sind es fast schon alleine wert, daß man die Karte kauft. Alles in allem sollte man nicht zögern und die Karte auf seinen nächsten Sound-Einkaufszettel setzen. Die Maestro 32 kostet 699 Mark, das Sound System Professional kann man auch separat für 499 Mark erstehen. Die bereits in Ausgabe 9/94 getestete "Maestro 16" mit dem abgespeckten "Sound System" ist übrigens für nur noch 299 Mark zu haben, wobei sie wohl die im Moment günstigste General-MIDI-Karte auf dem Markt sein dürfte. *hf*



Zwei Programme für Windows haben uns hervorragend gefallen: "Music Mentor" (oben) ist ein Musik-Lehr-Programm. "Procyon 1.0" (links) ist dagegen ein leistungsfähiger MIDI-Sequencer.

I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr · Bergrather Str. 16 a 52249 Eschweiler

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1960 Die 94 Edition V 47,99
1942 Pacific Air War A 49,99
Aces of the Deep V 79,99*
Across the Rhine V 79,99*
Alien Legacy A 67,99
Archon Ultra V 79,99
Armored Fist A 89,99*
Aufschwung Ost V 69,99
Battle Bugs V [illegible]
Battle Isle 2 V [illegible]
Break Thru A 47,99
Burning Steel 2 V 67,99
[illegible] Disaster [illegible]
[illegible]
[illegible] Kolumbus [illegible]
Colonization V 94,99
[illegible]
Dark Legions [illegible]
Death or Glory [illegible]
Delta V E 67,99
[illegible] für Windows [illegible]
Die Siedler V 79,99
Elite 2 - Frontier A 79,99
Elite 3 V 79,99*
F 14 Fleet Defender Mission Disc A 47,99*
Flugsimulator 5.0 V 34,99
FS5.0 Scenery Diversch. ab 47,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutsch and je V 39,99
Fritz 3 V 149,99
Hanse Die Expedition V 79,99
Harpoon 2 Scenario Editor E 49,99
Hurra Deutschland V 67,99
Iron Cross E 79,99
KA 50 Hokum A 67,99*
Lords of the Realm V 67,99*
Mad News V 79,99
Master of Magic V 94,99*
Master of Orion A 94,99
Mechwarrior 2 - The Clans A Vorb.*
Merchant Prince A 79,99*
Outpost V 67,99
[illegible] D-Day Campaign [illegible]
Pinball Dreams A [illegible]
Pinball Dreams 2 Datei A [illegible]
Pinball Fantasies A [illegible]
Pinball Illusions A Vorb.*
Pirates Gold V 89,99
Pizza Connection V 87,99
Privateer + Speech Acc. Pack A 87,99
Privateer Sp. Operations 1 A [illegible]
Quarter Pole V 67,99
Reunion V 74,99
Russo sheim (Del oil) V 67,45
[illegible]
[illegible]
[illegible]
Space Simulator 1.0 E 87,99
SSN 21 Seawolf V [illegible]
Star Crusader V 79,99
Steel [illegible] A [illegible]
Subwar 2050 A [illegible]
Subwar 2050 Mission Disk A [illegible]
The Grandest Fleet A 67,99
[illegible]
Tie Fighter V 94,99
[illegible]
Warlords 2 E [illegible]
Warlords 2 Scenario Builder [illegible]
Werewolf / KA 50 [illegible]
Wing Armada A 69,99
[illegible]
Wings of Glory [illegible]
World War [illegible]
X - Wing [illegible]
X - Wing Upgrade Kit [illegible]
X - Wing Miss. 2/3 Wengi V 39,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - Genie's Curse E 67,99
Alone in the Dark 2 V 87,99
Bazooka Sue V 87,99*
Beneath a Steel Sky V 59,99
Bloodnet A 67,99
Bloodstone A 59,99
Dark Sun Shattered Lands [illegible]
Das schw. Auge (Schicksalskl.) V 39,99
Das schw. Auge 2 (Sternen.) V 79,99
Day of the Tentacle Man.Man.2 V 49,99
Der Clou V 79,99
Der Clou Die Profidiskette V 39,99*
Dreamweb V 79,99
Durch die Wüste (Karl May) V Vorb.
Erben der Erde V 79,99
Eye of Beholder 3 V 79,99
Fantasy Empires V 79,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) V 74,99
Heimdall 2 A 67,99
Höhlenwelt V Vorb.
Inca 2 Wiracocha V 87,99
Indiana Jones 4 V 47,99
[illegible] Earth E 67,99
Innocent until caught A 87,99
Ishar 2 Mess. of Doom V 59,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity V 67,99
Lands of Lore V 59,99
Leisure Suit Larry 6 V 74,99
Might and Magic 5 V 87,99

Monkey Island 1 V 35,99
Monkey Island 2 V 47,99
Police Quest 4 V 67,99
Quest for Glory 4 V 67,99*
Ravenloft V 79,99
Robinson's Requiem V 59,99
Sam & Max V 87,99
Shadow Caster A 39,99
Simon the Sorcerer V 87,99
Space Quest 5 V 67,99
Star Trek 2 Judgement Rites V 87,99
Stronghold V 79,99
Superhero League of Hoboken E 67,99
[illegible] Arena E 67,99
[illegible] V 87,99
[illegible] Speech Pack V 37,99
[illegible] V 35,99*
Ultima Underworld 1 oder 2 A 74,99
[illegible] Adventures V 79,99

Kids Software (auch für Erwachsene)

Fatty Bear's Fun Pack E 54,99
Peter Pan V 64,99
Scooters Zauberschloß V 64,99
Spelunx E 69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Big Four V 59,99
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] A 47,99
Dino Box Vol. 1 V 47,99
Burntime Dynatech Whale's Voyage
[illegible] 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Joysoft Classics A 47,99
Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football
Kind of Magic 4 V 67,99
Dynatech, Elysium, USS John Young
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island, Zak McKracken
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Miss. Disk
Quest for Knowledge V 74,99
Elite 2 Frontier, Humans, Nomad
Sim Classics V 67,99
Sim City, Sim Ant, Sim Life

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

[illegible] A 54,99
[illegible] A 67,99*
[illegible] A 59,99*
[illegible] A 59,99
Cannon Fodder 2 A Vorb.*
Chaos Engine A 54,99
Cool Spot A 54,99
Corridor 7 A 35,99
Dangerous Streets A 47,99*
[illegible] A Vorb.*
Desert Strike A 74,99*
Diggers A 67,99
Doom 2 V 84,99
Fire and Ice A 54,99
Fury of the Furries A 59,99
Jungle Strike E 67,99*
Jurassic Park (Dino Park) V 67,99
Krusty's Fun House A 54,99
Last Action Hero A 54,99
Lemmings 2 Tribbes A 79,99
[illegible] A 67,99*
[illegible] Rome The Legend [illegible] A [illegible]
Lollypop A 74,99
Micro Machines A 54,99
[illegible] A 54,99
[illegible] A 35,99*
[illegible] A 35,99*
Sorcerer [illegible] V 67,99
Street Fighter 2 A 59,99
Superfrog A 35,99*
System Shock A 79,99
Terminator Rampage E 87,99
Tower Assault A 54,99*
Tubular Worlds A 54,99
Turrican 2 A 67,99*
Unnatural Selection A 67,99
World of Lemmings A 59,99*
Zombod A 39,99*

SPORT/SPORTSIMULATION

Anstoss V 67,99
Anstoss World Cup Edition V 54,99
Arcade Pool A 28,99
[illegible] Man. Prof. 2.0 V 67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick V 79,99
FIFA [illegible] Soccer V 69,99
Hattrick V 77,99*
[illegible] Racing V 54,99
[illegible] Racing Tracks A 32,99
Internat. Sensible Soccer A 35,99
Kick Off 3 V 59,99
Links 386 PRO A 79,99
386 PRO Data versch. je E 44,99
Manchester United PLC V 67,99
NASCAR Racing A Vorb.*
NFL Coaches Club Football A 79,99
Striker E 67,99
World Tennis Championship A 35,99

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie A 94,99
11th Hour A 121,99*
Aces of the Deep V 79,99*
Across the Rhine V 94,99*
Aegis: Guard an of the Fleet E 79,99
Air Superiority A Vorb.*
Al Qadim - The Genie's Curse V 67,99*
Alone in the Dark V 94,99
Anstoss inkl. World Cup Ed. V 87,99
Arcade Pool A 28,99*
BAT 2 Coshan Conspiracy V 79,99*
Battle Bugs V 79,99
[illegible] V 69,99
Battle Isle 2 Scenario V 54,99
[illegible] Steel Sky V 79,99
[illegible] V 67,99
[illegible] V Vorb.*
Bloodnet A 67,99
[illegible] Compilation V 87,99
Burning Steel 2 V 79,99
[illegible] Race [illegible] Space A 94,99
Caribbean Disaster V 87,99*
Central Intelligence A 79,99
Chessmaster 4000 Turbo A 67,99*
Christoph Kolumbus A 79,99*
Civilization + Rail. Tyc. Del. VA 119,99
Comanche Compilation V 94,99
Critical Path V 99,99
Dark Legions E 59,99
Dark Sun Shattered Lands V 79,99
Das schw. Auge [illegible] V 69,99
Das schw. Auge [illegible] V 79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 94,99
Der Clou V 79,99
Der Planer (inkl. Planer Extra) V 89,99
Der Rasende Mann V 87,99
Die Höhlenwelt Saga V 89,99*
Dragon [illegible] V 69,99
Discworld V 89,99*
Doom 2 V 79,99
Dragon Lore - Legend Begins V 89,99*
Dragonsphere A 89,99
Dreamweb V 79,99
Ecstatica V 89,99*
Elite 2 - Frontier V 69,99
Empire Deluxe V 89,99
Erben der Erde V 79,99*
Eye of Beholder Trilogy V 89,99
Eye of the Storm V 79,99
F 14 Fleet Defender Gold A 94,99*
Falcon Gold A 94,99
(inkl. Scenarios)
Fantasy Empires V 87,99
FIFA International Soccer V 67,99
Form. One G. P. + D. L. Golf VA 69,99
Gateway 2 The Homeworld E 67,99
[illegible] V 99,99
Golden 7 A 94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)
Gunship 2000 inkl. Scenario A 69,99
Hand of Fate (Kyrandia 2) V 109,99
Hannibal + 200 Shareware V 59,99
Hattrick 1 V 87,99*
Heimdall 2 A 79,99
Herbert Grönemeyer CHAOS V 79,99
Hits for Six Vol. 8 [illegible] A 49,99
Historyline 1914 - 1918 V 69,99
Hurra Deutschland V 67,99
Ince V 49,99
Inca 2 Wiracocha V 114,99
Inferno A 94,99
Inherit the Earth E 79,99
Innocent until caught A 59,99
Innocent 2 A [illegible]
Internat. Sensible Soccer A 35,99
[illegible] Assault A Vorb.*
[illegible] V 79,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity V 59,99*
Jack Nicklaus Signature Ed. A 39,99
Joysoft Classics A 47,99
Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football
Jungle Strike E 67,99*
Jurassic Park (Dino Park) A 67,99
Kick Off 3 V 59,99*
Kind of Magic 4 V 47,99
Dynatech, Elysium, USS John Young
Kings Quest Collection (1-6) E 79,99
Labyrinth of Time E 74,99
Lands of Lore V 94,99
Leisure Suit Larry 6 V 67,99
L. Suit Larry Collection [illegible] V 79,99*
Lemmings 1 Doublepack V 87,99
Lemmings 2 - The Tribbes A 59,99*
Links Challenge of Golf A 28,99
Lili Divil A 79,99
Lollypop A 67,99*
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Miss. Disk
M1 Tank Platoon A 28,99
Mad Dog 2 The Lost Gold E 87,99
Mad News V 87,99*
Magic Carpet V Vorb.*
Mega Race A 87,99
Might & Magic Trilogie V 87,99
Might & Magic 3, 4 und 5
Myst A 87,99
Nhl Hockey '95 A 79,99

Noctropolis A Vorb.*
Novastorm A 87,99*
Oldtimer (Erlebte Geschichte Teil 2) V 87,99
Outpost V 87,99
Peter Gabriel's Xplora 1 E Vorb.*
PGA Tour Golf 486 A 94,99
Phantasmagoria V Vorb.*
Pinball Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
Police Quest 4 V 79,99*
Privateer + Strike Com. A 87,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Putt Putt Moon E Vorb.*
Quest for Glory 4 V 79,99*
Quik A 59,99*
Ravenloft V 67,99*
Rebel Assault V 79,99
Reunion V 74,99
Rings of the Medusa Gold V 69,99
Sam & Max hit the road V 94,99
Shadowcaster A 84,99
Sherlock Holmes - Lost Files V 94,99
Simon the Sorcerer V 87,99
Space Quest Collection (1-5) E 79,99
SSN Seawolf V 79,99
Star Control Comp. (1 + 2) A 39,99
Star Crusader V 84,99
Star Lord V 94,99
Star Trek 25th Anniversary E 67,99
Star Trek Next Generation V Vorb.*
Stronghold V 79,99
Subwar 2050 (inkl. Data) V 84,99
Superhero League of Hoboken E 67,99*
Syndicate Plus (inkl. Data) V 84,99
Symbol (Prince) Interactive E 87,99
System Shock Enhanced V 79,99*
T F X A 94,99
Teddy's Big Day E 54,99*
Teddy The Brave E 54,99*
Terminator Rampage E 67,99
The 7th Guests A 94,99
The Complete Chess System V 87,99
The Games Compendium A 35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)
The Grandest Fleet A Vorb.*
The Hidden Below A 64,99
The Horde E 79,99
Theme Park V 79,99
Tie Fighter A 79,99*
Turrican 2 A 59,99*
UFO - Enemy Unknown V 94,99
Ultima 7 Bundle Complete A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) V 99,99
Ultima Underworld 1 & 2 E 89,99
Ultimate Football E 74,99
[illegible] Killing Moon (4 CD's!) V 109,99*
US Navy Fighters V [illegible]
Who shot Johnny Rock E 94,99
Wild Blue Yonder A 67,99
Wing Armada A 79,99
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
[illegible] A Vorb.*
[illegible] Enhanced V 87,99*
[illegible] 6 - 7 V 87,99
Woodstock A 54,99
[illegible] A 67,99
[illegible] Soccer 92/93, Striker

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis

Artikel	Preis
schwarz	89,99
Analog Pro	79,99
Game Pad	44,99
Eliminator Game-Card	49,99
Phoenix	269,99

Thrustmaster

Artikel	Preis
Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
Weapon Control	259,99
Ruder Pedals	279,99
Game Card	69,99
Formular T1 Lenkrad	319,99

Competition Pro

Artikel	Preis
Mini transparent, inc. 3,5" Box	58,99
Maxx Deck, grau	68,99
Stand., transp. t anschlußfertig	58,99
Flightstick PRO	139,99
FlightMAX	64,99

CD-ROM Laufwerk

MITSUMI FX001 D 249,99
Doublespeed/Multisession / anschlußfertig, inkl. Controller

Leerdisketten formatiert

Artikel	Menge	Preis
3,5" HD	10 Stck.	9,99
3,5" HD	50 Stck.	44,99
Streamer Band 2120	120 MB	34,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Oldtimer -Erlebte Geschichte-
CD-Rom - DM 87,99
deutsche Version

Doom 2
[illegible]

Battle Bugs
[illegible]

Colonization
[illegible]

VERSAND 99 GmbH, Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr

SERVICE LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 353 51

(V) komplett deutsche Version (A) deutsche Anleitung (E) englische Anleitung

WETTBE

Mit ein wenig Glück könnt Ihr Euren ... Sparstrumpf gefüllt lassen und müßt das Konto nicht überziehen, wenn Ihr Euch für dieses Weihnachtsfest einen neuen Computer kaufen wollt. Mit ein...

...Traumcomputer im Wert von rund 7000 Mark: Einen komplett ausgestatteten High-end-Rechner mit einem Pentium 90 MHz ...

...siehe Kasten.

Wie geht's?

...ten, die wir Euch in dieser und der nächsten Ausgabe stellen werden. ACHTUNG:

Um jedem die gleichen Chancen einzuräumen, verlosen wir den PC unter allen Einsendungen! Zusätzlich zum ... verlosen wir extra in dieser und in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* unter allen Einsendungen ...

...Einsendeschluß – den 11. Januar 1995 – an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Pentium
85531 Haar bei München

...MagnaMedia sowie Angestellte von Bullfrog, Intel und Control Computer sind natürlich ausgeschlossen. Ebenfalls ausgeschlossen ist der Rechtsweg.

Die Fragen

1. Wie heißt der Bullfrog-Chef?
2. Nenne die Namen von mindestens fünf Bullfrog-Spielen
3. Wie heißt der aktuelle Werbespruch von ...? Kleiner Tip: Zwei Worte!
4. ...
5. Wie viele Welten gibt es in Magic Carpet?

Das könnt Ihr gewinnen

Der Hauptpreis:
Der Supercomputer mit einem Intel Pentium 90 MHz Prozessor


WERB
1. Teil
Intel OverDrive Processor
1. Preis
Intel Overdrive-Prozessor
SYNDICATE
2 - 7. Preis
je ein Bullfrog-Spiel: Beispielsweise Syndicate
intel inside pentium
So sieht der Computer aus, den Ihr gewinnen könnt
Der Traum-PC
Typ: Control Computer
Bussystem: PCI + ISA
Prozessor: Pentium 90 MHz
RAM: 8 MByte
Festplatte: Conner 420 MByte
Laufwerke: 3½ Zoll 1,44 MByte, Sony-Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk
Soundkarte: Soundblaster 16 ASP
Graphikkarte: Spea Mirage PCI mit 2 MByte RAM
Monitor: 15 Zoll
Zubehör: Maus; DOS 6.2; Windows 3.11

WC Golf

Alle, die gerne einmal eine ruhige Kugel schlagen wollen, bekommen im November die Möglichkeit, auf dem Hyatt-Dorado-Kurs in Puerto Rico den diesjährigen Golf World Cup nachzuspielen. Als laut Produktinformation "erstes Golfspiel, das speziell für die CD-ROM-Formate entwickelt wurde und alle Vorteile des Mediums ausnutzt" könnt Ihr hier die komplette Viertagesveranstaltung mit 32 Teams zu je zwei Mann durchziehen. Der komplette Golfkurs ist abgefilmt und mit Silicon-Graphics, bzw. Wavefront-Technologien bearbeitet worden. Aus insgesamt fünf verschiedenen Kameraperspektiven läßt sich der Computerspieler betrachten, wobei man auch hier auf ein menschliches Original zurückgegriffen hat, das mit einer Frequenz von 25 Bildern die Sekunde zum Schlag ausholt. Und wem das alles noch nicht reicht, der kann noch weitere 15 Golfturniere durchspielen. *ps*

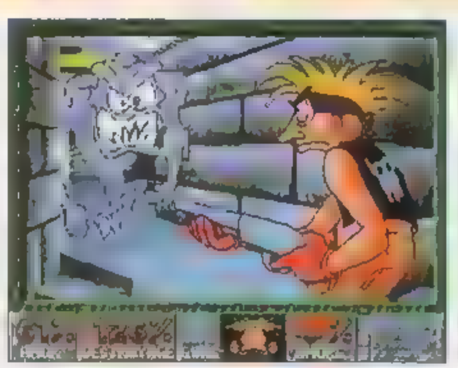


Name:	Word Cup Golf
Hersteller	U. S. Gold
Zirka-Preis	120 Mark

Für den kleinen Heimgolfer von U.S. Gold: Passend zum Weltcup hat die ambitionierte Softwarefirma eine neue Einlochsimulation in Super VGA gebastelt. Jetzt müßt Ihr es nur noch einputten.

Woodruff & the Schnibble of Azimuth

Es wurde aber auch Zeit, daß sich die Jungs und Mädels von Coktel in die Riemen legten, um einen Nachfolger der legendären Goblins-Trilogie auf Scheibe zu pressen. Im Dezember, passend zum Weihnachtskaufrausch, wird dieses Spiel in den Regalen auf viele, viele Käufer warten. Wir in der Redaktion haben schon bei der Demo leuchtende Augen bekommen. Nach einem Atomkrieg (natürlich) wird die Welt von den friedlichen Boozooks bewohnt. Woodruf, ebenfalls eine Boozook, macht sich auf die Suche nach dem Mörder seines Teddybären und kommt, so ganz nebenbei, auf die Spur des entführten Dr. Azimuth, der immer wieder mit einem mysteriösen Begriff in Verbindung gebracht wird: Dem Schnibble, von dem keiner weiß, was es ist. Übrigens: Doom scheint bei einigen Entwicklern einen bleibenden Eindruck hinterlassen zu haben. *ps*



Woodruff & Hell on Earth: Ob hier vielleicht eine Kinderversion von Doom auf uns wartet?

Name:	Woodruff and the Schnibble of Azimuth
Hersteller:	Coktel Vision
Zirka-Preis:	130 Mark

Die etwas andere Grafikkarte

Die kanadische Firma Matrox war für Otto Normalverbraucher bislang weniger interessant: Special-Interest-Lösungen im Grafikbereich der Industrie und sehr teure hochwertige Grafik-Boards waren das Fachgebiet der Kanadier. Mit der *MGA Impressions Plus* will Matrox nun den Consumermarkt aufrollen. Doch diese 64-Bit-Karte (2 MB VRAM) hebt sich vom Rest der Konkurrenz nicht (nur) durch die rasante Geschwindigkeit von Windows oder optimierter Video-Wiedergabe ab, nein, nein, sie ist auch die erste Karte, die einen 3D-Chip hat. Mit diesem ist es möglich, bis zu 100 000 Gouraud-schattierte Flächen pro Sekunde in Echtzeit zu berechnen und das noch in 24 Bit Farbtiefe. Eine Unterstützung von Seiten führender Spielehersteller ist dabei natürlich wünschenswert, denn wer möchte zum Beispiel nicht mal *TIE Fighter* in 800 x 600 x 16,7 Mio Farben ruckfrei spielen? Sicher ist, daß die Karte bereits mit einigen 3D-Spielen ausgeliefert wird, von denen jedoch noch nicht allzuviel zu sehen war. Wir hoffen, daß Matrox ernsthafte Verhandlungen mit den großen Spieleherstellern aufnimmt, mit deren Hilfe die Karte dann das Nonplusultra werden könnte. Wir sind gespannt, was die Zukunft bringt.



Die MGA Impression Plus frohlockt in 3D

Name:	MGA Impression Plus
Hersteller:	Matrox
Zirka-Preis:	90 Mark

Besser spät als nie

Es hat ja eigentlich keiner mehr so richtig geglaubt. Aber *Dungeon Master 2: Skullkeep* soll (wahrscheinlich) noch zu diesem Weihnachtsfest für PC und Amiga erscheinen ... ungefähr zwei Jahre, nachdem das Programm offiziell in Japan für NEC-Rechner veröffentlicht wurde und ungefähr 8 Monate nach dem Release für das Mega-CD. Der Grund für die lange Wartezeit: Statt der 16-Farb-Version der Originalfassung von Hersteller **FTL**, wurde bis dato die Grafik auf einen moderneren Stand gebracht – 256 Farben für die PC-VGA-Variante. Am Spiel selbst wurde (und wird) nichts verändert. Jetzt gab's von Interplay die ersten Bilder zum optisch aufgemotzten *Dungeon Master 2*. Hier sind sie. Neben leichten Änderungen (wie beispielsweise die Hintergrundgrafik) wurden auch gleich ein paar Monster komplett neu gezeichnet und gegen frische Gegner ersetzt. *mh*

Name:	Dungeon Master 2
Hersteller:	FTL/Interplay
Zirka-Preis	120 Mark



Kein Witz – Interplay ist fast fertig: So sieht *Dungeon Master 2* in VGA aus

Kommt – hoffentlich – noch in diesem Jahr: Dungon Master 2 im neuen Grafikgewand

Spare froh mit Captain Zins

Für alle, die bei der nächsten Spieleanschaffung ein paar Mark sparen möchten, hat die Dresdner Bank ein Freeware-Adventure entwickeln lassen, bei dem sich alles ums liebe Geld dreht. Als Captain Zins schleicht Ihr durch das Netz eines Computers und versucht, den ruchbaren Mr. Money am Ausplündern der Konten zu hindern. Unterwegs begegnet Ihr solch üblen Gesellen wie den Sharky Brothers und dem Saldoman (das ist der, der auch auf meinem Konto immer erbarmungslos zuschlägt). Und wie es nun einmal in der Natur der Dinge liegt, sind Spiele, die nichts kosten, in der Regel schnell vergriffen. Deswegen haben wir einen Stapel davon für Euch reserviert. Ihr braucht nur noch eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse schicken:

MagnaMedia Verlag AG
"Captain Zins"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Mit etwas Glück gewinnt Ihr eines von 20 Spielen, die die Dresdner Bank zusammen mit The Art Department gestiftet hat. Und natürlich ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen. *ps*



Daß Gelddinge auch recht abenteuerlich sein können, sieht man nicht nur jeden Monat auf seinem Konto, sondern auch in diesem Spiel

Pro und Contra

In der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* fragten wir: "Gibt es noch innovative Spielideen?". Das Ergebnis ist bitter – zumindest für die Spielebranche. Eurer Meinung nach sind den Programmierern die Ideen ausgegangen – an frischen Konzepten mangelt es an allen Ecken und Enden. Immerhin sind 67 Prozent von Euch der Ansicht, das Spieledesigner im Dunkeln tappen. Nur 33 Prozent bescheinigen der Spieleindustrie keinen Mangel an neuen Ideen.

"Gibt es noch innovative Spieleideen ?"

Nein	Ja
67%	33%

In diesem Monat heißt die Frage: "Dreht sich das Hardwarekarussel zu schnell?". Kurzum: Findet Ihr es gut, daß viele Firmen lieber auf und für den allerneusten PC mit dem schnellsten Prozessor programmieren und langsamere Rechner eventuell vernachlässigen? Oder seid Ihr der Meinung, für den technischen Fortschritt mußte dieser Preis – sprich ein häufiger Systemwechsel – einfach gezahlt werden?

Schreibt Eure Antwort – Nur ein "Ja" oder ein "Nein" reicht aus – auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Hans Pinsel Str. 2
POWER PLAY
Stichwort: Pro & Contra
85531 Haar bei Munchen

Screen-Schlumpfer

Jetzt wird es schlumpfig! Für alle, die etwas gegen das gefährliche Einschlumpfen des Monitors tun wollen, hat Boeder einen schlumpfigen Screen-Saver auf den Markt geschlumpft. Neben einigen verschlumpften Animationen mit Gargamil und Schlumpfinchen, gibt es noch diverse Sounds und die Möglichkeit, den Screen-Schlumpfer nur mit nichtanimierten Schlümpfen zu betreiben.

Benötigt wird mindestens ein 386er Schlumpf, MS-DOS ab 3.3 und Windows 3.1. Eine SVGA-Schlumpfkarte, die bei einer Auflösung von 640 x 480 mindestens 256 Farben schlumpfen kann. Wer dann auch noch 4 Megaschlumpf Speicher und 5 Megaschlumpf auf dem Festschlumpf zur Verfügung hat, der kann losschlumpfen. *ps*



Endlich wird unser Monitor mit kleinen Schlümpfen verschlumpft!

Name	Schlumpf Saver
Hersteller	Boeder
Zirka-Preis	29,95 Mark
ISBN Nr	3-929706-63-6
Reorder Nr	98 104

Letzte Meldungen · Letzte Meldungen · Letzte Meldungen

☛ Süßer die Glocken nie klingelten: POWER PLAYer Volker Weitz führte seine langjährige Freundin vor den Traualtar: Die komplette Mannschaft gratuliert dem frischvermählten Paar ganz herzlich.

☛ Noch mehr POWER-Glück: Knut "2000" Gollert wird Papi – der Nachwuchsredakteur kündigt sich aber erst für nächstes Jahr an. Namensvorschläge für das Gollertsche Baby bitte an die Redaktion.

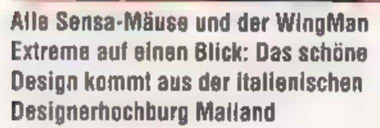
☛ Spielberg gründet neue Medienfirma: Im Verbund mit Medienzar David Geffen und Ex-Disney-Chef Jeffrey Katzenberg soll die frische Company Filme und Computerspiele produzieren.

Süße Mäuse

Logitech, wohl bekanntester Mausanbieter der Neuzeit, ist für witzige Ideen immer gut. Dieser Tage appelliert die Schweizer Firma an alle modebewußten Mausmänner und -frauen, denn die Maus auf dem Schreibtisch soll nicht nur funktionell, sondern auch schön sein und als Blickfang dienen. Logitechs Herbstkollektion mit dem klangvollen Namen *MouseMan Sensa* soll bei-







Alle Sensa-Mäuse und der WingMan Extreme auf einen Blick: Das schöne Design kommt aus der italienischen Designerhochburg Mailand

des bieten: Die Funktionalität und Perfektion des MouseMan, gepaart mit ansprechendem italienischen Design. Die Kollektion besteht dabei aus vier verschiedenen designten Mäusen, die mit den neusten Treibern und schöner Software, inklusive 3 Jahren Garantie, zum stolzen Preis von 149 Mark ausgeliefert werden. Ebenfalls nagelneu von Logitech ist der *WingMan* und der *WingMan Extreme*, zwei neckische Joysticks, von denen letzterer gar Thrustmaster-kompatibel und speziell auf Flugsimulationen zugeschnitten ist. Natürlich wurden beide Sticks nach den gleichen strengen Industriestandards gefertigt, von denen auch Logiotechs Mäuse leben. *kn*



Name:	Mouse/Man Sensa
Hersteller:	Logitech
Zirka-Preis	149 Mark

Name:	WingMan/Extreme
Hersteller:	Logitech
Zirka-Preis:	69/99 Mark



BEEVILO PRO 66 PC





Unbekannt, aber interessant: Beevilo Pro 66

Gleiches Recht für alle, so lautet generell das Motto der *POWER PLAY*. Aus diesem Grund stellen wir hier den PC einer eher unbekannten Firma vor, der uns wegen seiner Ausstattung auffiel.

Die Firma Game + Computer Manfred Haider fühlte sich nach dem PC-Vergleichstest der Ausgabe 8/94 ermutigt, einen Spiele-PC zusammenzustellen und uns diesen für einen Test zur Verfügung zu stellen. Da das Gerät mit dem klangvollen Namen "Beevilo Pro 66" in die auch heute noch gültigen, von uns aufgestellten Anforderungen für einen Spiele-PC paßt (Komplettsystem, 4 MByte RAM, 200-MByte-Festplatte), haben wir ihn genauer unter die Lupe genommen.

Wie die anderen Geräte der vergangenen PC-Tests ist der Beevilo-Computer ein Gerät mit einem 486er Prozessor, hier in der Form eines DX2/66ers, dem auf dem Motherboard 256 KByte Cache zur Seite stehen. Das Gerät besitzt außerdem 4 MByte RAM, eine No-name-VLB-Grafikkarte mit einem S3-Chip und eine 340-MByte-Festplatte von Western Digital (Caviar 2340). Eine Tastatur, ein 3½-Zoll-Diskettenlaufwerk und ein 15-Zoll-MPR-II-Monitor komplettieren das Gerät. Soviel zu dem, was man als Mindestausstattung für eines Computers Baujahr '94 erwarten sollte. Daß das Gerät von einer Firma vertrieben wird, die sich sowieso im Spielesektor betätigt, merkt man an der restlichen Ausstattung: Ein "CDU-33A" CD-ROM-Laufwerk von Sony, eine "Jazz"-Soundkarte von Media Vision, zu der außerdem ein paar Aktivboxen und ein Game-Pad gehören, ein "Gravis Analog Pro"-Joystick für all diejenigen, die das Gamepad nicht mögen, eine Logitech-Maus, ein Mauspad und eine Diskettenbox. In einem kleinen Karton befinden sich außerdem Ersatzteile. Zu sämtlichen Komponenten des Systems wurden die Handbücher mitgeliefert.

Ähnlich vorbildlich sieht die Softwareausstattung aus: MS-DOS 6.2 und Windows 3.1 waren vorinstalliert. Die CONFIG.SYS war außerdem im vornherein so aufgebaut, daß man zwischen sechs verschiedenen Startvarianten für das CD-ROM und der Speicherverwaltung wählen kann. Eingebunden war außerdem bereits ein Treiber für den speziellen AT-Bus-Controller, mit dem eine höhere Datenrate als mit üblichen Controllern erzielt wird. Ganz als Spielesystem ausgelegt, waren auf der Festplatte bereits folgende Softwareperlen vorhanden: "Tie Fighter", "Indy Car Racing", "Incredible Toons" sowie die Shareware-Versionen von "Commander Keen" und "Cosmo's Cosmic Adventure".

Der übliche Blick ins Innere macht einen aufgeräumten Eindruck, mit der einen Ausnahme, daß der Kühlkörper mit dem Ventilator vom Prozessor abgefallen war. Bliebe noch die Geschwindigkeit des Systems zu testen. Wir haben dafür die gleichen Tests angewandt, die schon in der Ausgabe 8/94 bei den dort vorgestellten Computern und in der Ausgabe 9/94 beim PC von Escom zur Anwendung kamen. Der 3D-Bench (testet Grafikleistung in Verbindung mit der Rechenkraft des Prozessors) spuckt einen Wert von 45,4 aus. Sprites (reine Grafikleistung bei der Sprite-Darstellung) kommt auf einen Wert von 81 und das Raytracing-Programm (reiner Test der Rechenleistung) war nach 163 Sekunden fertig. Bei allen drei Werten kommt der Beevilo-Computer auf die Ergebnisse, die man von einem 486DX2/66 mit VL-Bus erwarten kann. Den Windows-Test mit dem Wintach-Programm mußten wir wegen falsch gelieferter Windows-Treiber außen vor lassen.

Der Computer macht einen hervorragenden Eindruck, der nur durch den abgefallen Kühlkörper und durch einen falschen Windows-Treiber etwas getrübt wird. Beides sollte nicht vorkommen, allerdings gehen wir davon aus, daß dieses die Ausnahme ist und mit einem Telefongespräch behoben werden kann. Insgesamt haben wir den Eindruck, daß hier endlich mal ein Computer auf die Bedürfnisse eines Spielers maßgeschneidert wurde, und daß sich jemand Gedanken über den Sinn und Unsinn der verwendeten Komponenten gemacht hat. Mit diesem Computer sollte man als Spieler liebäugeln. *hf*

Technische Daten

Name	Beevilo Pro 66
Anbieter	Game + Computer 73614 Schorndorf
Preis	3900 Mark
Grundsystem	
CPU	486DX2/66
Hersteller	Intel
ZIF-Sockel	nein
ext. Cache	256 KByte
Local-Bus-Takt	33 MHz
RAM	4 MByte
max. RAM	32 MByte
Steckplätze	
8-Bit-ISA	1
16-Bit-ISA	3
VL-Bus	3
Grafikkarte	
Hersteller	No name
Name	–
Chipsatz	S3 86C805
max. Auflösung	1280 x 1024 Pixel in 16 Farben
max. Farbenzahl	16,7 Millionen bei 640 x 480

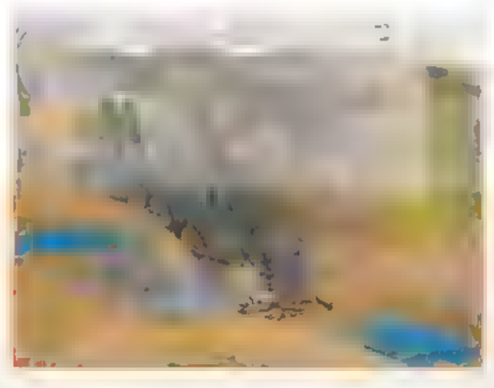
Festplatte	
Hersteller	Western Digital
Name	Caviar 2340
Kapazität	340 MByte
Monitor	
Name	M38 PNLD
Bilddiagonale	15 Zoll
Lochmasken-abstand	0,28 mm
Software	
	MS-DOS 6.2
	Windows 3.1
	VGA-Treiber
	Festplatten-Treiber
	Soundkarten-Tr.
	Tie-Fighter
	Indy Car Racing
	Incredible Toons
	Commander Keen
	Cosmo's Cosmi Adventure
Testergebnisse	
3D-Bench	45,4 fps
Sprites	81
Raytracing	163 Sekunden

Die Angaben dieser Tabelle beziehen sich auf die getestete Konfiguration. Die Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen MwSt. Aufgrund der rapiden Preisschwankungen in der PC-Technik können die angegebenen Preise von den tatsächlichen abweichen.

Keiner knüpft besser

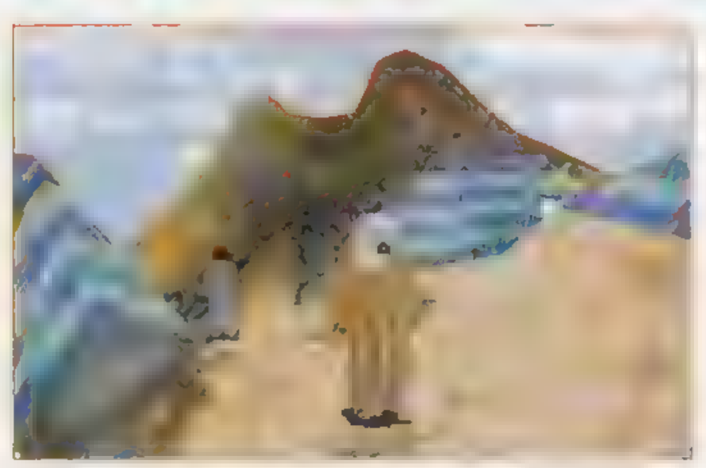
Magic Carpet

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

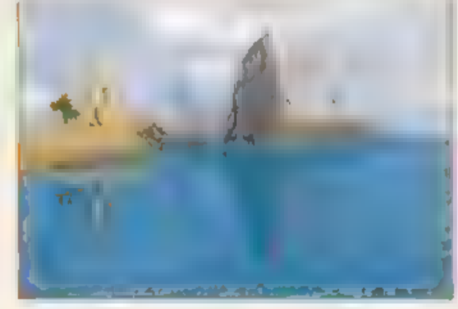

Bye, Bye: Einer unser Kontrahenten hat ins Gras gebissen – bestrahlen wir das Skelett, gehört uns sein Mana

Bullfrogs Designer lieben einfache Ideen. So ist auch das Grundprinzip des neusten Bullfrog-Programmes *Magic Carpet* denkbar einfach: Ihr flitzt – am besten per Maus – auf einem fliegenden Teppich durch 50 Levels, um dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen und einen Planeten zu retten. Dies funktioniert nur, wenn Ihr eine bestimmte Menge Mana – eine Art magische Energie – gesammelt habt. Mana zu finden, ist ziemlich simpel: Die Energie liegt oftmals in Form goldener Kugeln lose herum oder taucht auf, wenn Ihr eines der Monster, die sich in den Levels tummeln, vernichtet habt oder eine bestimmte Aktion erledigt. Der Haken an der Sache: In der Rohform – als goldene Kugel also – ist das Zeug zu nichts nütze, und Ihr selbst könnt das Mana nicht sammeln sowie aufbewahren. Um es nun in eine verwertbare Variante zu wandeln, müssen die goldenen Kugeln umgefärbt werden – dazu gibt es einen speziellen Zauberspruch, mit dem Ihr die Kugeln in Eurer Farbe "einfärbt". Dies ist wichtig, da Ihr in späteren Szenarien nicht allein auf Manajagd geht, sondern bis zu sieben Gegner dasselbe tun und ihrerseits die Kugeln mit ihrer jeweiligen Farbe markieren. Spielt Ihr alleine, werden die Magierkontrahenten vom Computer übernommen. Ist das entsprechende Equipment vorhanden, lassen sich acht Rechner per Netz verbinden, und Ihr tretet gegen menschliche Opponenten an.

Fremde Manabälle lassen sich wieder per Beschuß umwandeln – Euer Vorrat ist erst dann (halbwegs) sicher, wenn das Mana eingesammelt und verstaut ist. Das Sammeln der Manakugeln übernehmen Ballons – für jeden Magier gibt's wieder eine Farbe. Diese Ballons schweben automatisch zu den Manakugeln, die Ihr umgefärbt habt und saugen


Der feine Unterschied: Im Tiefflug zischen wir über eine Nomadensiedlung und schauen uns die Leute an (SVGA)


Zauberzeit: Hier die Wirkung des Meteors...


...hier plätten wir eine Burg per Beben...


...oder lassen einen Krater entstehen

Super

Meinen tiefsten Respekt an Peter Molineux und das komplette Bullfrog-Team. Wieder einmal haben es die pfiffigen Briten geschafft, aus einer innovativen Idee, gepaart mit technischer Brillanz, ein Spiel zu schaffen, das den Weg in eine hellere Spielezukunft weist. "Magic Carpet" ist weit mehr als eine Art Populous in 3D, wie man zuerst vermuten könnte. Dazu ist einfach zuviel Action gefordert. Die schlichte Aufgabe, Mana zu sammeln – am Anfang noch recht einfach – bekommt später durch gewiefte Computergegner oder menschliche Opponenten eine komplett neue Dimension. Besonders zu bemerken sind die Computerfeinde, die im Laufe des Spiels dazulernen und die eigenen Aktionen imitieren – ohne strategische Überlegungen kommt die eigene Figur beim Manahamstern ins Hintertreffen. Alleine hat der Spieler schon alle Hände voll zu tun und kann sich über mangelnde Abwechslung wahrlich nicht beklagen. Im Verbund mit bis zu sieben Kollegen schlägt "Magic Carpet" unseren bisherigen Netzfavoriten (indiziertes Spiel) um Längen. Das Sahnehäubchen auf diesem Software-Geniestreich sind die technischen Finessen und Gimmiks. Die Grafik rauscht in einer atemberaubenden Geschwindigkeit über den Monitor – so müssen 3D-Spiele aussehen.


Destruktiv gehört zu unseren Lieblingswörtern: Via Feuerball fackeln wir die Wälder

Der ultimative Zauber. Der Vulkan sorgt für gepflegte Zerstörung und Panik

Zauberzeit

24 Zaubersprüche sind in *Magic Carpet* vertreten. Nicht alle stehen von vorneherein zur Verfügung, viele müssen erst durch das Aufpicken roter Vasen eingesammelt werden. Hier seht Ihr die komplette Spruchsammlung vereint. Wir erklären Euch die wichtigsten Zauberformeln, die man kennen sollte.



1 Der Feuerball: Der schwächste Angriffszauber. Mit Feuerbällen könnt Ihr andere Spieler, die meisten Monster und Burgen attackieren. Obacht: Einige Gegner – vor allem die Monster – sind immun gegen diesen Zauber. Um ein kleines Wäldchen abzufackeln, reicht dieser allemal.

2 Mein Mana: Wohl einer der wichtigsten Sprüche im ganzen Spiel. Mit diesem "färbt" Ihr die goldenen Manakugeln um. Nur umgefärbte Kugeln werden von Euren Ballons eingesammelt und zum eigenen Schloß transportiert. Wird auch benötigt, um Hütten zu konfiszieren.

3 Bauboom: Nur wenn Ihr eine eigene Burg habt, könnt Ihr Mana sammeln lassen. Das heimatliche Schloß läßt sich auf sieben Stufen ausrüsten: Am Anfang steht nur ein kleines Türmchen, später eine riesige Burg mit Wänden und Wachen.

4 Lust auf Leben: Damit frischt Ihr Eure Lebensenergie wieder auf.

5 Schildbürger: Schützt Euch beispielsweise vor Angriffen feindlicher Bogenschützen. Achtung: Dieser Zauber ist nur temporär.

6 Antifeuerball: Mit diesem Spruch schützt Ihr Euch für eine kurze Zeit gegen fremde Feuerbälle.

7 Der Mini-Blitz: ein etwas kräftigerer Kampfzauber. Hier schleudert Ihr Blitze. Einige Monstertypen lassen sich nur durch Blitze erledigen.

8 Der Maxi-Blitz: eine stärkerer Variante des Mini-Blitzes. Eine Kugel wird abgeschossen, schwebt über dem Zielgebiet und schleudert eine ganze Menge Blitze gegen auftauchende Feinde.

9 Das Loch: Ihr wollt eine Siedlung verschwinden lassen? Kein Problem mit dem Kraterzauber. Einmal ausgelöst, sackt der Boden um ein paar Meter ab und hinterläßt ein dickes Loch.

10 Das Beben: einer der ultimativsten Zaubersprüche. Hier wird eine Bodenspalte aufgerissen, die sich solange weiterbewegt, bis sie auf das Meer trifft. Besonders gut, um einen Kontinent in zwei Hälften zu zerlegen.

11 Der Vulkan: Unser Liebling – einmal ausgelöst, wächst aus dem Zielgebiet ein riesiger, feuerspeiender Vulkan. Die Lava sorgt zusätzlich für gepflegte Feuersbrünste und Panik.

12 Knochenkunst: Hiermit erschafft Ihr eine Armee von Skeletten, die alles angreifen, was sich in ihren Weg stellt – also auch Euch.

13 Der Meteor: Genau das richtige, um großflächige Zerstörungen anzurichten, Bienenschwärme zu erledigen oder Skelettarmeen zu eliminieren.

14 Gib Gummi: Ein gegnerischer Zauberer versucht immer zu flüchten und Ihr seid des Jagens müde? Mit dieser Formel "bindet" Ihr den anderen Spieler mit einem imaginären Gummiband an Euch fest und könnt diesen nun genüßlich mit Feuerbällen oder Blitzen beharken – Flucht ist zwecklos.

15 Turboteppich: Diesen Spruch gibt's gleich zweimal – je nach Wahl flitzt Ihr schneller über die Landschaft. Besonders praktisch, um einem Angriff zu entgehen.

16 Home sweet Home: Mit diesem Zauber teleportiert Ihr Euch sofort zum heimatlichen Schloß zurück.

diese ein. Ist der Ballon voll oder kein Mana in Eurer Farbe mehr vorhanden, fliegt er zurück zum Sammelpunkt. Als Lagerraum dient ein Schloß (gleiches Farbprinzip – eine farbige Standarte markiert die jeweilige Burg). Jedoch seid Ihr am Anfang eines Szenarios noch 'schloßlos'. Erst mit einem Zauberspruch wird Eure Heimstatt errichtet. In einigen Levels habt Ihr diese Zauberformel bereits, in anderen Stufen muß der Spruch, neben vielem anderen, erst gefunden werden. Frische Zauberformeln – es gibt insgesamt 24 (siehe Kasten) – befinden sich in einer Art Amphoren, die in den Levels zu finden sind. Um Eurem Repertoire einen Spruch hinzuzufügen, fliegt Ihr einfach über diesen Krug Zurück zum Schloß: Habt Ihr den passenden Zauberspruch das erste Mal benutzt, gibt es nur einen einfachen Turm mit Eurer Fahne obendrauf. Der Turm kann nur eine bestimmte Menge Mana aufnehmen, und nur ein Ballon folgt Euren Manaspuren. Um die Burg zu vergrößern, müßt Ihr den Bauzauber wieder anwenden – insgesamt läßt sich das eigene Schloß so siebenmal aufrüsten. Später ziehen sich Wände um die Türme herum, und Wachen mit Pfeil und Bogen bevölkern die Zinnen, um eventuelle Angreifer (Monster oder feindliche Magier) abzuwimmeln und mehr Ballons (bis zu drei) fliegen für Euch los. Die Verteidigung der Burg ist notwendig, denn ein guter Weg, einen Mitspieler oder einen Computergegner auf die Palme zu bringen, ist, seine Burg anzugreifen. Zwar läßt sich das Schloß nicht auf Dauer vernichten, aber wenn Ihr es schafft, das Gebäude um ein paar Stufen zu reduzieren, wird das nicht mehr gelagerte Mana freigesetzt, das Ihr nun beanspruchen könnt. Feindliche Magier lassen sich auch direkt angreifen. Vernichtet Ihr einen, bleibt ein Skelett übrig – beschießt Ihr dieses nun mit dem Färbezauber, geht alles Mana, das der Opponent eingesammelt hat, in Euren Besitz über. Ein Bildschirmtod ist jedoch nicht von Dauer – erwischt es einen Kollegen oder Euch, reicht ein Tastendruck, um wieder einzusteigen – mit reduziertem Manaaufkommen versteht sich. Eine weitere Gefahr droht von der Fauna: So bevölkern Monstergrüppchen wie Killerbienen, Drachen, Mörderraben und anderes Getier die *Magic Carpet*-Welten. Meistens hinterlassen diese – wenn Ihr es schafft, die Monster zu erledigen – wertvolles Mana. Zudem laufen auch noch "normale" Bewohner herum, die in Dörfern oder Städten leben. Die Dörfer könnt Ihr ebenfalls für Euch beanspruchen, wenn Ihr die Hütten mit dem "Färbe"-Spruch beschießt. Zu guter Letzt: Es gibt oftmals versteckte Mana-Lager oder Zaubersprüche, die Ihr erst entdecken müßt. So tauchen ab und an mal kleine silberne Kugeln oder Steinkreise auf, die als Schalter dienen – berührt Ihr einen solchen "Schalter", gibt's

Kein Witz: der kleinste mögliche Bildschirmausschnitt

3D dank Brille: Per Tastendruck schalten wir um



Das magische Auge in *Magic Carpet*: nur für Fans



Durchblick dank Übersicht: Auf der Karte findet Ihr Euch zurecht



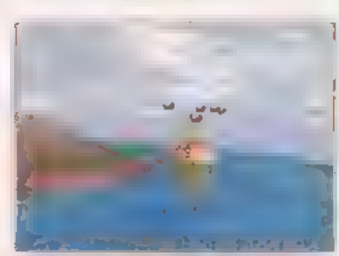
In VGA ist *Magic Carpet* auch auf normalen PCs spielbar



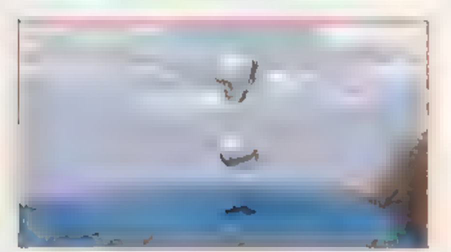
Feuer frei: Ein Gegner versucht unsere Burg anzugreifen



Vorher: Die Skelette formieren sich zum Angriff...



Nachher: Die Skelette verpuffen und lassen Mana liegen



Unser Ballon bei der Arbeit: Mana wird eingesammelt



Keine Flucht dank Gummiband: Der entkommt uns nicht

entweder eine Belohnung oder eine Falle wird ausgelöst (z.B. tauchen dann plötzlich jede Menge Monster auf!).

So zahlreich die spielerischen Elemente sind, so umfangreich sind die technischen Kniffe, die Bullfrog in das Spiel eingebaut hat. *Magic Carpet* läuft nicht nur in der normalen VGA-Auflösung, sondern auch in SuperVGA. Normalerweise fliegt Ihr durch die 3D-Landschaft. Auf einer (abschaltbaren) Bildschirmleiste sind Statusanzeigen über Eure Energie, den Zustand von Burg und Ballons, der Mana-Level, eine Minikarte sowie bis zu zwei aktive Zaubersprüche zu sehen. Per Knopfdruck wird eine größere Übersichtskarte angewählt. Hier sind auch alle eingesammelten Zauber zu sehen und können einer Maustaste zugewiesen werden. Je nach Rechenpower lassen sich verschiedene Details ein- oder ausschalten. Beispielsweise spiegeln sich Objekte im Wasser. Schatten lassen sich deshalb ebenso ausschalten wie der Himmel und die Reflexionen. Zusätzlich kann der Bildausschnitt verkleinert oder vergrößert werden. Als besonderer Gag dient die "F10"-Taste: In der *Magic Carpet*-Schachtel liegt nämlich eine 3D-Brille. Mit F-10 wird das normale Bild in ein 3D-brillentaugliches umgewandelt. Ein weiterer Druck auf diese Taste ruft eine Stereogramm-Version auf. Ebenfalls dabei: ein zweistufiger "Wischereffekt". Hiermit läßt sich Geschwindigkeit "vortäuschen" – fliegt Ihr bei eingeschaltetem Effekt in eine Kurve, verwischen die Grafikumrisse leicht. Noch ein paar andere Feinheiten gefällig? In *Magic Carpet* gibt es Gezeiten. – Wer lange genug darauf achtet, kann sehen wie Ebbe und Flut sich abwechseln. Eine künstliche Sonne fehlt ebensowenig, was sich bei der Schattenbewegung bemerkbar macht. Zum Schluß: Wer die 50 Levels durchgespielt hat, kann sich eigene basteln. Peter Molineux verriet der *POWER PLAY*, daß sich Landkarten einscannen und in *Magic Carpet* weiterverwenden lassen. *mh*

Productplacement

Schlummert ein Pentium in Eurem Rechnergehäuse, läutet ein Jingle die frohe Werbebotschaft ein: Das Intel Inside-Emblem taucht auf, und der Spieler wird darüber informiert, daß dank der Pentium-Power das Spiel für optimale Geschwindigkeit konfiguriert ist. Trotz Pentium-Werbung läßt sich *Magic Carpet* auch auf schwächeren Rechnern problemlos spielen: Bullfrogs Programmierer legten Wert darauf, daß *Magic Carpet* beispielsweise auf 486ern mit 33 MHz in einer vernünftigen Geschwindigkeit läuft. Selbst auf 386ern mit 33 MHz funktioniert das Spiel.

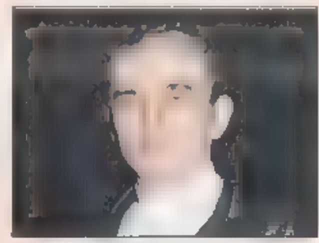


Pentium-Werbung im Spiel

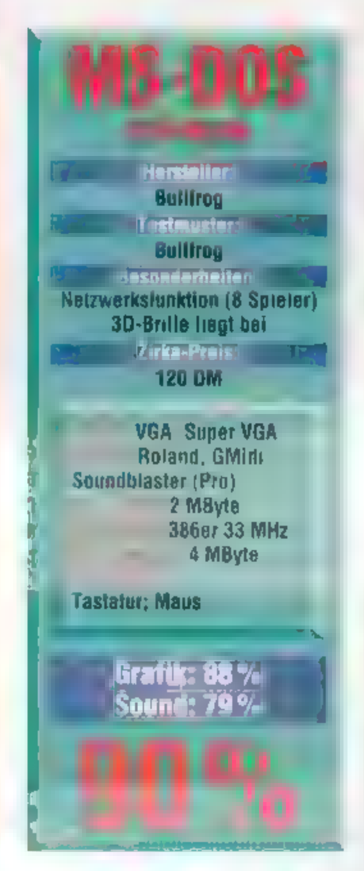
Vogelkäfige & Küchenkunst

Klarer Fall: Peter Moulineux hatte nicht nur das Testmuster von *Magic Carpet* in der Tasche, als er unsere Redaktion besuchte, sondern auch den dringenden Wunsch, auf das Oktoberfest zu gehen. Zwischen bajuwarischen Bierseligen, wohlproportionierten Kellnerinnen und beschwipsten Touristen, plauderte Peter munter drauflos und verriet einige heitere Episoden aus seinem Leben. Solche Infos wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. So ist beispielsweise Peter Moulineux' Haushälterin dafür berüchtigt, das schlechteste Essen im ganzen Landkreis zu kochen. Peter: "Die Kochkünste dieser Frau sind über die Grenzen meines Heimatortes hinaus berühmt. Bekannte kommen mich nur besuchen, um das mieseste Essen in ganz Südengland zu kosten."

Ebenfalls interessant: Peters erste Firma ging pleite, weil er – statt sich ums aktuelle Tagesgeschäft zu kümmern – lieber das Rollenspiel *Wizardry 1* auf einem Apple II zockte. Peter dazu: "Ich war damals völlig von diesem Spiel besessen. Ich bin eines Tages sogar über 80 Meilen gefahren, um mir eine neue Programmdiskette zu kaufen, weil die alte hinüber war." Ein extrem gespaltenes Verhältnis hat Peter Moulineux hat zu dem 3D-Renderwahn, der die Spieleindustrie mittlerweile befallen hat. Hier ein Originalzitat: "Dieser Mist mit den 3D-Studio-Introsequenzen geht mir fürchterlich auf die Nerven – so ein Intro hat nichts mit der Qualität des Spiels zu tun, kostet aber einen Haufen Zeit, Manpower und Geld. Schau dir mal das Intro von Magic Carpet an: Da haben einige Leute fast genauso lange dran gesessen, wie an dem Spiel selbst. Ein Beispiel ist der Vogelkäfig, den man in einer Szene im Hintergrund kaum sieht: Der Grafiker hat zwei Tage gebraucht – und das Ding wird wahrscheinlich niemals jemandem auffallen."



Peter Moulineux hat Probleme mit der Haushälterin und liebt *Wizardry*




Sechs Gründe gegen OS/2
OS/2 benotigt angeblich wenig Hauptspeicher. Und was macht man, wenn man viel hat?
Ich bleib' bei meinem 16-Bit-Betriebssystem. Mein Steuerberater hat mir nämlich gesagt, das kann man abschreiben.
Die Installation ist viel zu leicht für meinen Sohn. Der ist für Höheres bestimmt!
So was hätt's bei uns früher nicht gegeben.
Aber das ist doch viel zu schnell!
Also ich geb' diesem OS/2 noch 80 Jahre, dann ist das überholt.

aredimension

e für OS/2 *Warp*



Sie haben volle Leistung ab 4 MB

NEU

Jetzt kann jeder mit OS/2 arbeiten. Denn das neue OS/2 Warp läuft schon *ab 4 MByte Hauptspeicher*. Ganz gleich, ob Sie schreiben, verwalten, zeichnen oder spielen wollen oder ob Sie zu Hause, im Büro oder unterwegs arbeiten, das neue OS/2 Warp sorgt auf fast jedem PC für mehr Leistung, *mehr Tempo und natürlich für mehr Spaß*. Und auf Ihrem Notebook läuft OS/2 Warp jetzt auch



Sie sind startklar für Multimedia

An Multimedia kommt heute keiner mehr vorbei. Und OS/2 Warp bietet dafür die *optimale Voraussetzung*. Denn mit OS/2 Warp haben Sie die Möglichkeit, auch Bilder unterschiedlicher Standards zu nutzen. Mit der integrierten Video-IN/2-Software wird Ihr PC zum Video-Mischpult. So können Sie z. B. Ihr eigenes Urlaubsalbum mit *Fotos, Musik, Videosequenzen und Moderation erstellen*. Ganz wie Sie wollen. So wird aus dem Schlagwort Multimedia eine praktische Erfahrung am eigenen PC.



Sie arbeiten bequem mit OS/2 Warp

Die grafische Benutzeroberfläche von OS/2 Warp macht die Bedienung *leicht und übersichtlich*. So brauchen Sie keine umständlichen Befehle mehr zu lernen. Sie klicken einfach die gewünschten Symbole auf dem Bildschirm an. Wollen Sie z. B. ein Dokument drucken, ziehen Sie es per Mausklick auf das Druckersymbol. Loslassen, und schon wird gedruckt. Dazu geben *Hilfs- und Lernprogramme* wertvolle Tips für Einsteiger und detaillierte Informationen für den Profi.

Sie fahren auf der Datenautobahn

Mit OS/2 Warp wird die Verbindung mit der ganzen Welt möglich, denn es bietet den Zugang zu verschiedensten internationalen Netzwerken. Der in OS/2 Warp *integrierte Internet- und CompuServe-Zugang* ermöglicht Ihnen den Zugriff auf internationale Datenbanken. Darüber hinaus können Sie sich mit anderen Netzteilnehmern worüber auch immer austauschen. Und neue Programme können Sie sich *einfach und schnell* auf Ihren PC laden. Noch ein Vorteil: der Zugang zu Btx/DatexJ. Bankgeschäfte, einkaufen, informieren: alles von zu Hause aus.

Sie haben ein ausgezeichnetes Betriebssystem

Daß auch unabhängige Experten von OS/2 Warp begeistert sind, das zeigen *über vierzig Auszeichnungen* in der letzten Zeit. Zum Beispiel der PC Magazin Editor's Choice Award, Byte's Produkt of the Year oder Infoworld Reader's Choice Product of the Year. Auf eine sind wir aber ganz besonders stolz. Denn das neue OS/2 Warp wurde schon als Testversion auf der US-Computermesse Comdex *im Frühjahr dieses Jahres als „Best of Show" ausgezeichnet*.

es drauf:

ComTech IBM

...und viele, viele mehr:

32-Bit-Software für OS/2 *Warp*

Das neue OS/2 Warp bringt schon eine ganze Menge Software mit. Und wenn die Ansprüche steigen oder eine ganz spezielle 32-Bit-Lösung benötigt wird, dann finden Sie in der IBM OS/2 Softwarereihe garantiert das Richtige. Überzeugen Sie sich selbst.









LAN Server 4.0

*So einfach war es noch nie, ein lokales Netz zu installieren, für unterschiedliche Benutzeranforderungen einzurichten und zu verwalten. Ob als Einstiegsversion oder für große Netzwerke, der neue LAN Server 4.0 schafft beste Verbindungen. Preis ab DM 1.275,–**

Personal Dictation

*Die IBM Spracherkennung für PCs mit einem Wortschatz von bis zu 30 000 Wörtern. Einfach ins Mikrophon diktieren, und der PC setzt die gesprochenen Wörter in Text um. Preis ab DM 2.337,–**

DB2/2

*Die professionelle Datenbank von IBM. In der Version 1.2 (Einzelplatzsystem) für große Datenmengen, individuelle, umfangreiche Abfragen und leistungsorientierte Anwendungen. Preis ab DM 667,–**

SearchManager/2

*Das treffsichere Volltextsuchsystem. Mit dem IBM SearchManager/2 überlassen Sie die Suche nach Textinhalten und Dokumenten Ihrem PC. Preis ab DM 249,–**







Lotus SmartSuite

*Die Komplettlösung mit Ami Pro, Lotus 1-2-3, Freelance und cc:Mail. Textverarbeitung, Grafiken, Tabellenkalkulation und Nachrichtenaustausch in einer Anwendung. Preis ab DM 699,–**

Impos/2

*Mit Impos/2 zaubern Sie die Welt der Bilder auf Ihren Bildschirm. Per Scanner, über Kodak-Photo-CD, Video oder Screenshots. Sie bearbeiten die Bilder nach Ihren Wünschen. Nur Ihre Kreativität entscheidet. Preis ab DM 198,–**

Xact

*Machen Sie aus komplexen Zahlenbergen anschauliche Grafiken. Ob 3-D-Diagramm, Geländemodell oder Liniengrafik mit Hilfe nichtlinearer Regression – mit Xact alles kein Problem. Preis ab DM 390,–**

OS/2 Warp und OS/2 Anwendungen gibt's im guten Fachhandel und bei IBM DIREKT
Senefelder Str. 2 • 63110 Rodgau • Help Fax 0 70 34/15 39 67
*Btx: Btx-Leitseite *IBM# oder *5 28 00#*

IBM DIREKT - Tel. 0 61 06/89 11 11

* Preise nur bei Bezug über IBM DIREKT zzgl. Versandkosten. Schüler- und Studentenpreise auf Anfrage.

Bestell-Fax

Ausfüllen, ausschneiden und an IBM DIREKT faxen:

0 61 06/89 38 70

Hiermit bestelle ich

❑ **Das neue OS/2 Warp**
- ❑ Disketten 3.5 — 239,– DM*
- ❑ CD-ROM — 199,– DM*

Schüler-/Studentenversion:
- ❑ Disketten 3.5 — 139,– DM**
- ❑ CD-ROM — 99,– DM**

❑ **IBM LAN Server 4.0**

Entry Version
- ❑ Disketten 3.5 oder ❑ CD-ROM — 1.275,– DM*

Advanced Version
- ❑ Disketten 3.5 oder ❑ CD-ROM — 3.672,– DM*
- ❑ LAN Requester — 110,– DM*

❑ **IBM Personal Dictation System**
- ❑ Disketten 3.5 mit AT-Bus-Karte — 2.337,– DM*
- ❑ Disketten 3.5 mit Microchannel-Karte — 2.586,– DM*

❑ **IBM Database 2/2**

Version 1.2
- ❑ Disketten 3.5 — 713,– DM*
- ❑ CD-ROM — 667,– DM*

❑ **IBM SearchManager/2**
- ❑ Disketten 3.5 — 249,– DM*

❑ **Lotus SmartSuite**
- ❑ Disketten 3.5 — 699,– DM*

❑ **Impos**
- ❑ Disketten 3.5 — 198,– DM*

❑ **Xact**

Normalversion
- ❑ Disketten 3.5 — 1.148,– DM*

Hochschul-/Schulversion:
- ❑ Disketten 3.5 — 918,– DM**

Schüler-/Studentenversion: ohne Rexx-Schnittstelle
- ❑ Disketten 3.5 — 399,– DM**

❑ Bitte schicken Sie mir ausführliches Informationsmaterial zu.

*Alle Preise nur bei Bezug über IBM DIREKT, zzgl. 10,– DM Versandkosten. Es gelten die Geschäftsbedingungen für IBM DIREKT. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten.
**Gegen Kopie des Berechtigungsausweises

Ich bezahle:

❑ mit beigefügtem Scheck

❑ mit Kreditkarte

❑ Amex ❑ Diners ❑ Eurocard ❑ Visa

Nummer ____

Gültig bis ____ MM JJ

❑ per Bankeinzug

Bankinstitut ____

Konto-Nr. ____

BLZ ____

Datum/Unterschrift

Absender: ❑ privat ❑ geschäftlich

Name/Vorname

Firma/Branche

Straße/Nr.

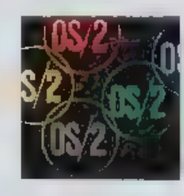
PLZ/Ort

Telefon

Telefax

PICP 11/94 II 3

Datum/Unterschrift



Das 32-Bit Betriebssystem

Wer's drin hat, hat mehr drauf.

Der kalte Tod

Aces of the Deep

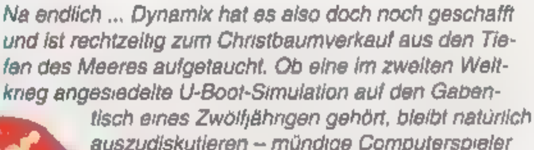
Das jeweilig angewählte Target läßt sich auch genauer untersuchen

Was lange währt, wird endlich gut. Unter diesem Leitspruch ließen sich die Entwickler des oregonschen Softwarehauses Dynamix genügend Zeit, ihr lang angekündigtes und mittlerweile sagenumwobenes *Aces of the Deep* fertigzustellen. Dieser Tage ist es endlich soweit, und der *Silent Service*-Killer taucht im heimischen Softwareladen auf.

Es ist Krieg, und wir schreiben das Jahr 1939. Hitler hat sich entschlossen, die Welt zu erobern und setzt zu diesem Zweck auch U-Boote ein. Am 3. September 1939 versenkt ein deutsches Unterseeboot den Passagierdampfer "Athenia" und verletzt das Londoner U-Boot-Abkommen – der offene Krieg auf See war erklärt. In den folgenden Monaten und Jahren versenkten deutsche U-Boote alliierte Frachter und Tanker zu Hunderten, bevor sie dank großer Konvois mit Luftunterstützung zu den Gejagten wurden. Die Bilanz am Ende des Krieges war für Deutschland verheerend: Von 1171 U-Booten kehrten 968 nie heim, 33 000 Mann von 39 000 starben.

Ihr schlüpft in dieser Zeit wie erwartet in die undankbare Rolle eines deutschen U-Boot-Kommandanten auf der Jagd nach Bruttoregistertonnen und auf der Flucht vor Wasserbomben und Luftangriffen. Zu Beginn erwartet Euch das altbekannte Dynamix-Menü, das schon in den Simulationen *Red Baron*, *Aces of the Pacific* und *Aces over Europe* den Spieler anlächelte. Ihr steigt bei Bedarf in eine flotte "Career" ein, in der Ihr Eure Karriere als Kommandant inklusive Orden und Beförderungen durchmacht oder steuert Eure Torpedozigarre durch diverse "Single Missions", in denen Ihr Euch aussuchen könnt, wogegen Ihr womit und wann antreten wollt. Dabei lassen sich sowohl historische Missionen als auch Konvoi- oder Kriegsschiffangriffe auswählen. Des weiteren lassen sich bei den "Single Missions" das Wetter, die Tageszeit und alle vorkommenden Schiffe einstellen. Wie gehabt, wartet im Hauptmenü auch der Punkt "Vehicle Preview", in dem Ihr alle im Spiel vorkommenden Objekte aus einem beliebigen Blickwinkel anschauen könnt, natürlich wieder inklusive technischer Daten und Eigenschaften.

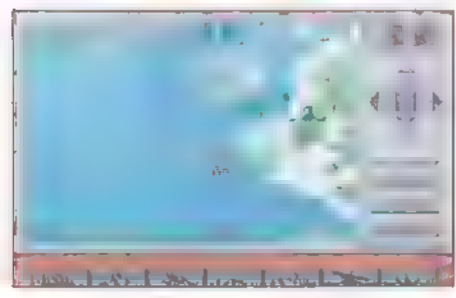
Insgesamt werden bis zu sieben verschiedene deutsche U-Boot-Typen gesteuert, wobei sich diese in jeweilige Unterarten der U-Boot-Baureihen II, VII und IX unterteilen. Während einer Karriere als U-Boot-Kommandant wechselt Ihr je nach Leistung und Entwicklungsstand die Boots-Typen wie Unterwäsche. Je mehr Ihr versenkt, desto bessere Typen werden Euch im Verlauf des Krieges angeboten. Natürlich ist die Missionsart vom jeweiligen U-Boot-Typ abhängig: Mit einem Typ-II-Boot tuckert Ihr gemächlich in der Nordsee rum, während Ihr mit der Baureihe VII bis nach Amerika torpedieren und mit der IX gar bis nach Indien patrouillieren dürft. Vor jedem Wassergang wird wie gewohnt die "dynamixsche" Realitätsnähe eingestellt: Ob unbe-



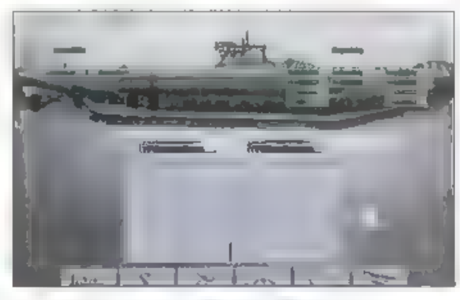
Na endlich ... Dynamix hat es also doch noch geschafft und ist rechtzeitig zum Christbaumverkauf aus den Tiefen des Meeres aufgetaucht. Ob eine im zweiten Weltkrieg angesiedelte U-Boot-Simulation auf den Gabentisch eines Zwölfjährigen gehört, bleibt natürlich auszudiskutieren – mündige Computerspieler dürfen jedoch schon mal getrost den Wunschzettel ausfüllen, denn Aces of the Deep ist ohne Zweifel der beste U-Boot-Simulator der letzten Jahre. Historisch perfekt recherchiert, ist die Simulation gewohntermaßen bar jeglicher militanter Lobhudelei und fördert eher das Geschichtsverständnis des Spielers als dessen Gewaltbereitschaft. Technisch vor allem durch die Wellensimulation sehr beeindruckend, bringen vor allem die zahlreichen Soundeffekte und anwählbaren Originalmusikstücke die nötige U-Boot-Atmosphäre. Ob Einsteiger oder Taktikfanatiker, dank des immer noch genial einstellbaren Schwierigkeitsgrades findet jedermann Freude am Unterwasserkampf und entwickelt sich unmerklich zum U-Boot-Experten. Dabei bringen vor allem die nervenzerreißenden Fluchtmanöver gegen eine ganze Flotte von Zerstörern und Fliegern Spielspaß, wie wir ihn lange nicht gekannt haben. Einziges Manko ist dabei der Schadensreport, auf dem sich leider nicht wie in Silent Service 2 einstellen läßt, was als nächstes repariert werden sollte und was erst einmal übersehen werden kann.



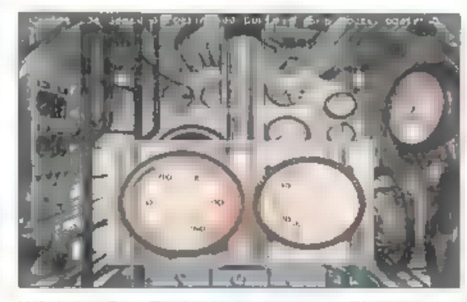
Das war's dann wohl: Wir haben wieder ein paar BRT's versenkt



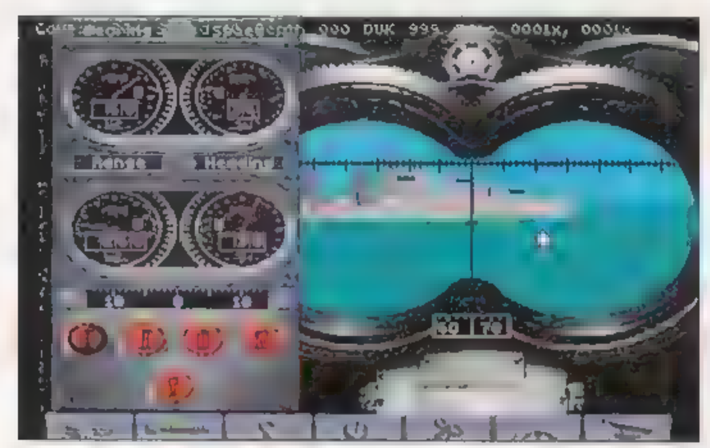
Auf der Navigationskarte legen wir unsere Kurse und Waypoints fest



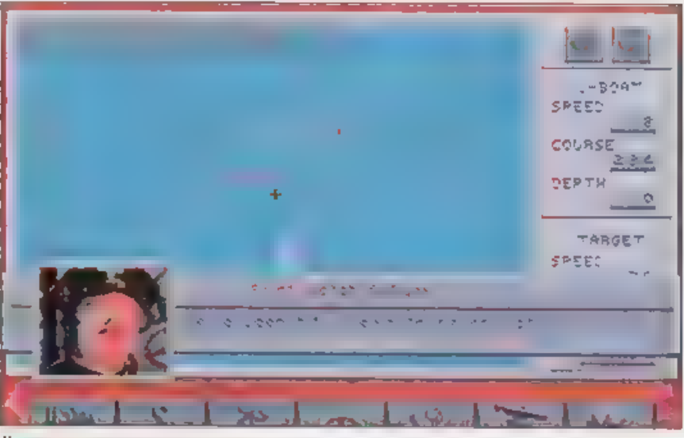
Der Torpedoraum klärt uns über den Torpedobestand auf



Wichtig: Das Tiefenruder und der Tiefenmesser sind jederzeit zu erreichen



Steht der Kampfmodus auf "Easy", findet der Torpedo immer sein Ziel, in höheren Realitätsstufen muß jedoch genau gezielt werden

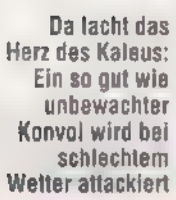


Übel, übel: Unser Boot zwischen zwei Zerstörern und einem fehlgeleiteten Torpedo

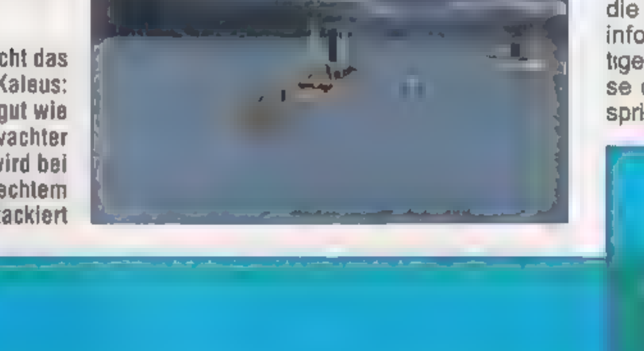
grenzte Munition, ewig volle Batterie, ständige klare Sicht oder Unverwundbarkeit – von insgesamt zehn verschiedenen Optionen wird an – und abgeschaltet, was gefällt. Im U-Boot angekommen, befehligt Ihr Euer liebgewonnenes Stuck Stahl vom Torpedoträger bis zum Bootsmann. Als zentrale Navigationseinheit dient natürlich die Seekarte, die in *Aces of the Deep* das gesamte Aktionsgebiet der deutschen Flotte von Amerika bis Asien umfaßt. Auf dieser zoombaren Karte legt Ihr Waypoints fest oder informiert Euch über eventuelle Standpunkte zu erwartender Konvois. Die dargestellten Weltmeere sind zudem in Sektoren unterteilt, wobei Eure Aufgabe in den Missionen meist aus Patroullienfahrten in vom Hauptquartier durchgefunkten Sektoren besteht. Zur weiteren Orientierung steht Euch eine kleinere "Seekarte" zur Seite, auf der Ihr Euren aktuellen Sichtbereich, vorausgesetzt, Ihr seid nicht unter Wasser, erkennt. Streift ein Schiff diesen Bereich, zeigt es sich auf dieser ebenfalls zoombaren Karte und läßt sich als aktuelles Ziel auswählen, wobei Euch Kurs, Entfernung und Geschwindigkeit des "Targets" angezeigt werden. Natürlich klettert der zünftige Seemann gern auf die Brücke und blickt sich die Sache mit Fernglas oder bloßem Auge an. Sämtliche Schiffe und auch Flugzeuge werden dabei in herkömmlicher detaillierter Vektorgrafik dargestellt, das Meer allerdings ist erstmals mit fröhlich schwappenden Texture-Wellen überzogen. Zudem stampft Euer Boot "realitätsnah" durch die Brecher. Je nach Wetter und Tageszeit ist auch der Himmel unterschiedlich bewölkt.

Wichtige Armaturen, wie Kompaß, Ruder, Fahrt, Tiefenruder oder Zeitkompresse lassen sich dabei jederzeit anzeigen und gegebenenfalls einstellen. Natürlich können die Stationen auch per pedes besucht werden. So werden im Maschinenraum die Kraftstoff- und Batteriereserven abgelesen, beim Funker Funksprüche in Auftrag gegeben, im Torpedoraum wird über die Bestückung der Rohre mit verschiedenen Torpedos entschieden und in der eigenen Kajüte Logbuch geführt oder ein Blick auf die Schadensliste geworfen. Des weiteren nehmen Euch Offiziere die Arbeit ab. Sie identifizieren fremde Schiffe, bringen das Boot auf die angegebene Tiefe oder informieren Euch über wichtige Ereignisse und Bedürfnisse der Mannschaft. Natürlich spricht die digitalisierte Mannschaft zu Euch – entweder in stark akzentuiertem Englisch oder in willigem Deutsch.

Trefft Ihr auf ein feindliches Schiff, kann dieses nicht nur via Torpedo, sondern mit dem rechten U-Boot-Typ auch per Kanone versenkt werden. Angreifende Flugzeuge lassen sich per automatisch geführter AA-Kanone vom Himmel pusten. Während einzelne Frachter oder Tanker eine leichte Beute für die Bordkanone sind (Torpedos sparen), fordert ein Konvoi plus Begleitschutz einiges an Erfindergeist und taktischem Verständnis. Einmal entdeckt, wird man nur zu schnell Opfer der eigenen Leichtsinnigkeit und kassiert ein paar knackige Wasserbomben. Netterweise darf dabei jederzeit abgespeichert werden. *kn*

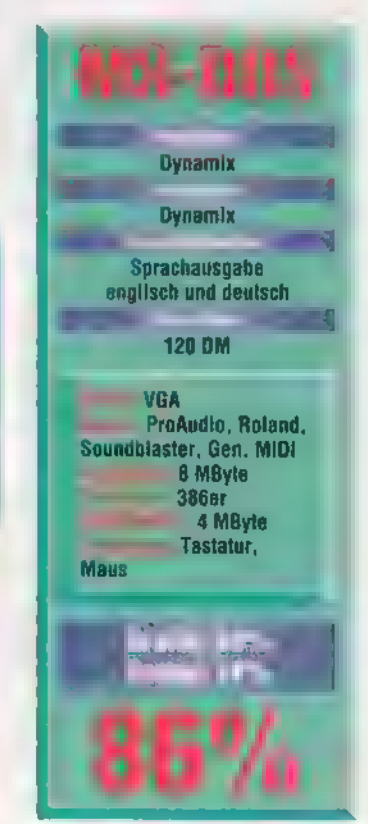


Da lacht das Herz des Kaleus: Ein so gut wie unbewachter Konvoi wird bei schlechtem Wetter attackiert



Erstmals haben es auch Flieger auf Euch abgesehen (oben)

Links steht unser Kapitän auf der Brücke und scrollt per Mausklick nach Back- oder Steuerbord



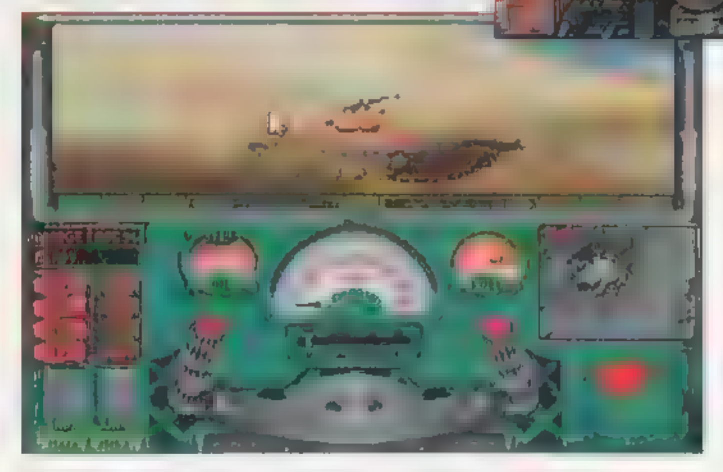
Hell on Wheels

Armored Fist

On the road to ruin: Euer Panzerverband auf dem Vorstoß ins Feindgebiet

Nach dem Voxel-Space-Erfolgsprogramm *Comanche* präsentiert Novalogic nun den inoffiziellen Nachfolger der Helikopter-Ballerorgie abwechslungsweise zu Lande. In das stählerne Cockpit eines rollenden Sarges eingezwängt begebt Ihr Euch wahlweise an einen der akuten Krisenherde Saudiarabien/Iran, Pakistan/Indien, Aserbeidschan, Türkei/Syrien, Zypern oder Ukraine, um dort der amerikanischen Lieblingsbeschäftigung nachzugehen: Weltpolizei spielen.

Strebt Ihr dabei eine große Karriere als Panzergeneral an, werdet Ihr Euch für das Durchleben eines ganzen Feldzuges im ausführlichen Campaign-Modus entscheiden. Seid Ihr jedoch rein auf kurze, aber kräftige Action aus, wird das Anwählen der vielen Einzel-Battles Euch zufriedenstellen. Strategen mit viel Geduld, Ausdauer und vor allem Zeit, die alle vorgefertigten Szenarien schon zur Genüge durchexerziert haben, können sich mit einem eingebauten Missions-Editor eigene Aufträge unterschiedlichster Art zusammenfrickeln. Auch das Aufzeichnen und Betrachten Eurer Lieblings-Einsätze bereitet mit dem integrierten Rekorder-System keinerlei Probleme. Mit den aus dem Cassettenrekorder-Gebrauch geläufigen Tasten-Symbolen spult Ihr zu den eindrucksvollsten Sequenzen und schneidet sie zu einem actiongeladenen Streifen zusammen.



Bei näherer Betrachtung verwandelt sich das von Novalogic patentierte Voxel-Space-System in klobigen Grafiksalat

Rein spieltechnisch ist bei Novalogic dieses Mal nicht nur eine gute Reaktion an den Feuerknöpfen, sondern auch ein Quentchen strategischen Einfühlvermögens gefragt. Dazu bestimmt Ihr auf der taktischen Karte in Echtzeit das Vorgehen der Euch unterstellten Panzerverbände. Mittels Linien und Eckpunkten klickt Ihr Euch einen geeigneten Kurs für Eure Vorhaben zusammen. Bei allen Aktionen auf der Karte darf frei gezoomt und gescrollt werden.

Mit der dazugehörigen Menüleiste könnt Ihr Euch auch die verschiedensten Details und Informationen über Eure tapfere Truppe anzeigen lassen. In den dafür vorgesehenen Feldern verwaltet Ihr die separaten Fahrzeuge und deren Führer, die Eurem Kommando unterstehen. Neben Einzelinformationen über die Panzer (etwaige Beschädigungen, Benzin- und Munitionsvorräte) könnt Ihr festlegen, mit welcher ' Aggressivitätsstufe Eure Panzerkommandanten vorgehen sollen, wenn Ihr sie in der Hitze des Gefechts sich selbst überlassen mußt. Weiterhin bestimmt Ihr für Angriffs- und Verteidigungs-Situationen die Formation Eures Verbandes nach bekannten strategischen Vorgehensmustern.

Es bleibt Euch dabei freigestellt, auf welcher Seite Ihr mitmischen wollt. Neben den amerikanischen Vorzeigepanzern M1A2 Abrams und M3 Bradley IFV, könnt Ihr Euch auch hinter die Steuerknüppel der sowjetischen T-80 und BMP-Kolosse klemmen. So lernt Ihr die unterschiedlichen Fahrverhalten, Bewaffnungen und Eigenheiten der diversen Panzer-Fahrzeuge unter härtesten Einsatzbedingungen kennen. Auf der Karte und im Cockpit besteht für Euch die Möglichkeit, eventuelle Spiel-



Das überaus gelungene Intro vermag über die gravierenden Schwächen des eigentlichen Spieles nicht hinwegtäuschen

Nach der doch recht großen und über Monate geschürten Erwartungshaltung enttäuscht Armored Fist schon nach der ersten Bewegung des Steuerknüppels. Das hochgepriesene Voxel-Space-System zeigt sich diesmal auch nicht von seiner grünsten, sondern von seiner gröbsten Seite. Nach zwei Jahren Weiterentwicklung hätte ich mir speziell in dieser Richtung eine Verfeinerung gewünscht. Die durch Euer Sichtfenster erspähten Panzer scheinen schon auf Distanz nicht viel mehr als sandfarbene Pixelknoten im braunen Voxel-Einerlei zu sein, bei näherer Betrachtung wird es dann aber erst richtig wüst in der Wüste. Die versprochenen spektakulären Explosionen bleiben aus, in Armored Fist wird brav per Einheitsblechhaufen abgenippelt. Da können auch die ach so tollen transparenten Rauchwolken den schwachen optischen Gesamteindruck nicht retten. Gleiches läßt sich auch auf die spielerische Leistung übertragen, denn wo es grafisch an allen Ecken und Ecken hängt, fährt sich's wie mit nur einer Kette.



Wählt Ihr den realistischeren "Sehschlitz-Ausschnitt", nehmen die Armaturen des Cockpits den größten Platz auf dem Bildschirm ein



Auf der taktischen Karte bestimmt Ihr in Echtzeit Strategie, Fahrtrichtung und Vorgehensweise Eurer Panzertruppe

längen mit einem Zeitraffer (bis zu achtmal geraffter Zeitablauf) zu überbrücken. Die großzügig gestalteten Cockpit-Displays erlauben neben den Funktionen zur Fahrzeug- und Waffensystem-Steuerung einen Landschafts-Scan und ein exaktes Orten des Feindes per Radar. Je nach Feindfahrzeug oder Entfernung entscheidet Ihr Euch für das am geeignetsten erscheinende Waffen-System. Es kann zwischen einem realistischeren "Sehschlitz-Ausschnitt" und einem Vollscreen-Modus umgeschaltet werden. Auf diese Weise müßten sich auch auf langsameren Rechnern eventuell auftauchende Ruckelprobleme bewältigen lassen.

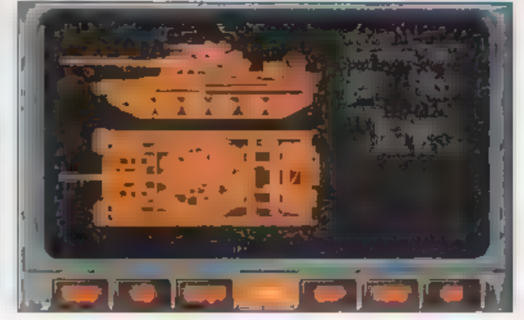
Neben den entsprechenden Tastenbelegungen können sämtliche im Cockpit sichtbaren Schalter, Hebel und Knöpfe auch mit einem Mausklick auf das betreffende Instrument bewegt werden, um auf diese Weise die gewünschte Aktion auszulösen.

Wie schon im Vorgänger-Programm Comanche, könnt Ihr bei einem hoffnungslos hohem Feindaufgebot die Hilfe Eurer Artillerie über Funk in Anspruch nehmen. Mit den von Euch durchgegebenen Koordinaten können sich Eure Jungs von der schweren Truppe auch von großer Entfernung aus auf die Ziele einschießen. Bei Nacht-und-Nebel-Aktionen hilft Euch ein Infrarot-Nachtsichtgerät durch die ungewisse Dunkelheit.

Die CD-ROM-Version enthält über fünf Minuten an gerenderten und durchgehend animierten Zwischensequenzen.

In der abgespeckten Disketten-Variante kann diesem Augenschmaus nur eingeschränkt gefrönt werden. *fh*



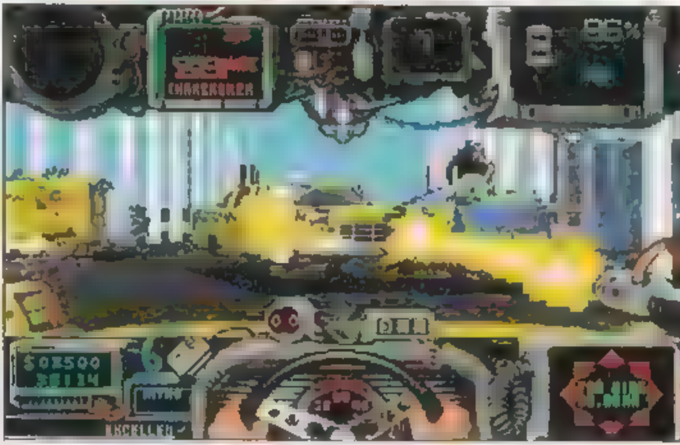


Die Blueprints aller "mitwirkenden" Panzer-Fahrzeuge vermitteln Euch wissenswerte Details über den Gegner

Taxi Driver

Quarantine

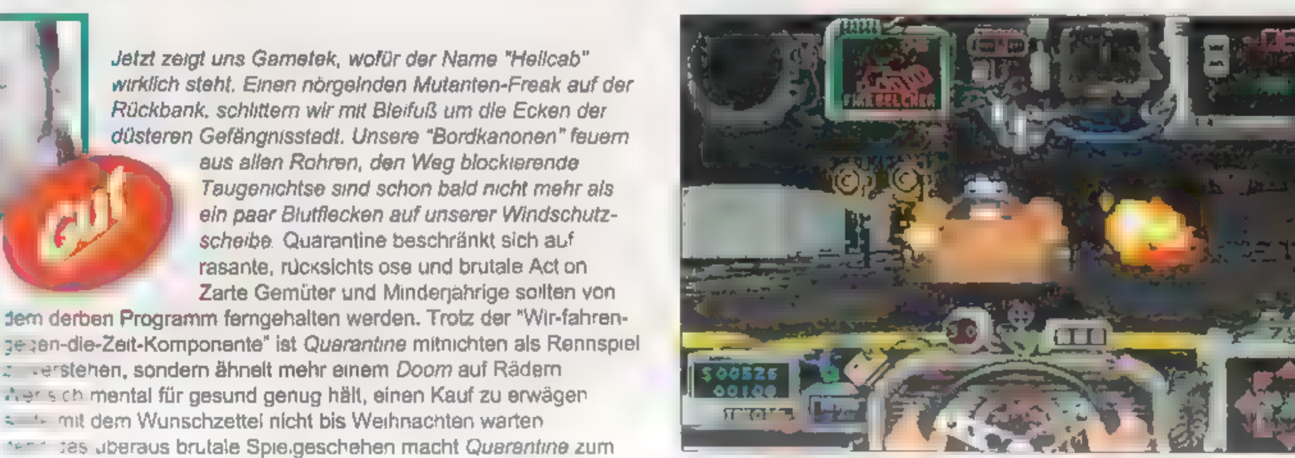

Auch seitlich könnt Ihr mit einer Handfeuerwaffe aus den Fenstern ballern


Mehr als ein Lackschaden: Euer Flammenwerfer spricht

Kurz nach der Wende zum 21. Jahrhundert, im Jahre 2022, schnellt die Kriminalitätsrate in der Großstadt Kemo City in gefährlich ansteigenden Zahlen nach oben. Da man sich es aufgrund der schlechten wirtschaftlichen Lage nicht leisten kann, die Polizeikräfte dementsprechend zu forcieren, muß der Stadtrat nach anderen Lösungen für das Problem suchen.

Als sich der Zustand im Laufe der Jahre noch verschlimmert, tritt Omnicorp auf den Plan. Diese Gesellschaft, bekannt für radikale Lösungen, schlägt vor, eine hohe Mauer um die Stadt zu ziehen, um wenigstens eine Ausbreitung der Kriminalität zu verhindern. Den besorgten Einwohnern der Stadt wird versichert, das einzige Tor der Mauer jederzeit passieren zu können. Als die Mauer 2032 schließlich fertiggestellt wird, versiegelt Omnicorp den Eingang und macht so Kemo City zur Gefängnisstadt. In die Wasserversorgung der Stadt mischt man die Nervendroge "Hydergine 344", die kriminelle Gedanken bei den Verbrechern der Stadt unterdrücken soll. Doch das extrem bakterien- und virenverseuchte Wasser der Stadt reagiert sehr unheilvoll mit der Droge. Es bildet sich ein reaktiver Virus, der leztendlich dazu führt, daß gewalttätige psychopathische Tendenzen noch unterstützt werden.

Inmitten dieses Rummels findet Ihr Euch als resoluter Taxi-Fahrer wieder, dessen freakige Kunden eine rasante Beförderung verlangen, denn ansonsten werdet Ihr um die Kohle geprellt. Auf Eurer Fahrt durch die 3D-Straßen und den Speedways der Gefängnisstadt erwarten Euch schießwütige Passanten, rücksichtslose Fahrer und eine beschlagene Taxikonkurrenz. Um gegen Fiesematenten wie Selbstschußanlagen, Minen und Molotowcocktails gewappnet zu sein, könnt Ihr in Shops Euer Luftkissentaxi mit allerlei Waffen aufrüsten. Den Kies dafür erhaltet Ihr von Euren Kunden, allerdings dürft Ihr bei deren Beförderungen ein vor der Fahrt gesetztes Zeitlimit nicht überschreiten. Die Knarren werden in Fahrtrichtung auf Kühler und Dach montiert, Verfolger überraschen Eure Wurfminen. Damit Ihr nicht von der Seite überrumpelt werdet, gewährt ein Tastendruck auch den Blick nach links oder rechts. Dem nach geringer Zeit schon von Kugeln durchsiebten und durch Rempeleien verbeulten Taxi verhelft Ihr in Reparaturwerkstätten zu neuem Glanz oder verbesserter Panzerung. Zum Auffinden der Shops oder einfach nur zum Auffrischen Eures gelöcherten Taxifahrerhirns während der Beförderungsfahrten, gelangt Ihr durch Tastendruck auf einen Stadtplan mit den Eintragungen der wichtigsten Punkte. Mit wachsendem Erfolg gelangt Ihr in den Besitz eines Codes, der Euch freie Durchfahrt zum nächsten Stadtviertel gewährt. *fh*

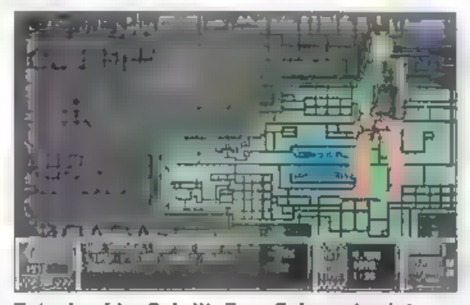


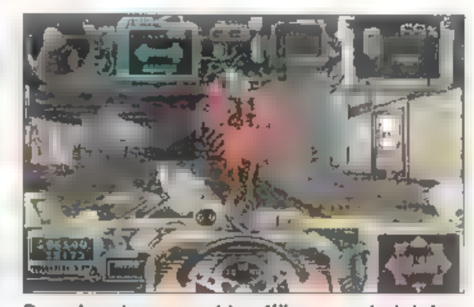
Gut

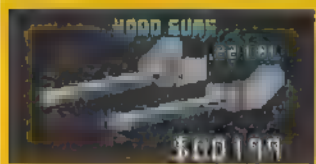
Jetzt zeigt uns Gametek, wofür der Name "Hellcab" wirklich steht. Einen nörgelnden Mutanten-Freak auf der Rückbank, schlittern wir mit Bleifuß um die Ecken der düsteren Gefängnisstadt. Unsere "Bordkanonen" feuern aus allen Rohren, den Weg blockierende Taugenichtse sind schon bald nicht mehr als ein paar Blutflecken auf unserer Windschutzscheibe. Quarantine beschränkt sich auf rasante, rücksichtslose und brutale Action. Zarte Gemüter und Minderjährige sollten von dem derben Programm ferngehalten werden. Trotz der "Wir-fahren-gegen-die-Zeit-Komponente" ist *Quarantine* mitnichten als Rennspiel zu verstehen, sondern ähnelt mehr einem *Doom* auf Rädern. Wer sich mental für gesund genug hält, einen Kauf zu erwägen, [illegible] mit dem Wunschzettel nicht bis Weihnachten warten. [illegible] das überaus brutale Spielgeschehen macht *Quarantine* zum [illegible]daten für eine vorzeitige Indizierung.

Schwere Kaliber: Exterminierung vor dem Frontal-Zusammenstoß


In späteren Leveln müßt Ihr waghalsige Ausweichmanöver auf Brücken bewältigen


Totenkopf im Schritt: Euer Fahrgast zeigt Euch das Ziel seiner Beförderungswünsche

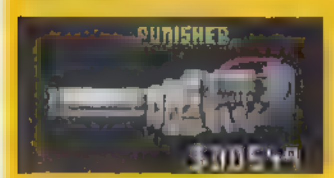

Den chemieverseuchten Körpern scheint das Fleisch nicht mehr allzu stark anzuhaften



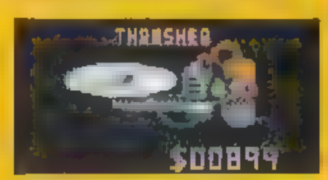
Hood Guns .22 Cal:
Die Standardbewaffnung Eures Quarantine-Taxis:
Zwei leichte MGs mit Standardkugelzähler im Fahrzeuginnenraum.
Maximale Ladungskapazität: 250 Schuß



Widowmake Rack:
Ein Hover-Minenwerfer, dessen wenige Zentimeter über dem Boden schwebenden Minen bei Überfahren die feindlichen Kisten von unten knacken.
Kapazität: maximal 10 Minen



Punisher:
Das schwere, dachmontierte Maschinengewehr besitzt sechs Revolverläufe und feuert 640 Schuß pro Minute.
Maximal 300 Schuß der 20-Millimeter-Geschosse können geladen werden.



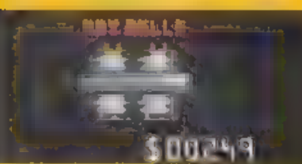
Thrasher:
Kreissäge mit zwei kräftigen Motoren und einem internen Tank. Das Sägeblatt schneidet durch fast alle Panzerungen, als wären sie aus Butter.
Der Benzintank faßt maximal 150 Deziliter.



Reaper Rack:
Ballistische Missiles mit panzerbrechendem Kopf.
Die Geschosse haben eine Reichweite von 1,7 Kilometern.
Bis zu 10 Raketen können mitgeführt werden.



Fire Belcher.
Dieser haubenmontierte Flammenwerfer röstet alles auf einer Reichweite von 40 Metern mit einem Effektradius von 5 Metern.
Fünfzig mal dürft Ihr braten!



Dry Cells: Diese Power-Batterie verhilft Euch beim Einsatz zu einigen Sekunden feinsten Luftkissen-Feelings



Steel Armour: Da in Kemo City das Gesetz des größeren Kalibers regiert, montiert Ihr besser die Stahlplatten



Argon Cells: Diese Nitros schinden kostbare Sekunden im Kampf um das Fahrtgeld







Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

____

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Meine Adresse:

____
Name Vorname

____
Straße Hausnummer

____
PLZ Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessiern und welche Themen Sie sich wünschen

Mein Themenwusch für die folgenden Hefte

____

____

Ich besitze einen Computer ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer
Wenn nein. Fur welchen interessieren Sie sich bzw. welchen wollen Sie kaufen?

____

____

Absender:

Name/Vorname ______________________

Straße ______________________

PLZ/Ort ______________________

Telefon ______________________

Bitte im Kuvert verschicken!

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen

MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ *Seite* ______

2. ______________________ *Seite* ______

3. ______________________ *Seite* ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Ruckseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben ubrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Mit 5 Mark dabei! Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga**	❒ **C 64/128**	❒ **MS-DOS-PCs**	❒ **Atari ST**	
❒ **Game Gear**	❒ **Mega Drive**	❒ **Lynx**	❒ **Game Boy**	
❒ **PC-Engine**	❒ **NES**	❒ **SNES**	❒ **Kontakte**	❒ **Diverses**
DM 5,– liegen	❒ bar	❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**		

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Datum (Absender umseitig bitte nicht vergessen) — Ort — Unterschrift

Ja, senden Sie mir kostenlos die Neuheiten-Liste

ABSENDER:

Name Vorname

Straße Nr

Postleitzahl Ort

POSTKARTE

SOFTSALE
SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG

Ja, ich will bestellen...(siehe Vorderseite)

ABSENDER:

Name Vorname

Straße Nr

Postleitzahl Ort

POSTKARTE

SOFTSALE
SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG

Durchgedreht

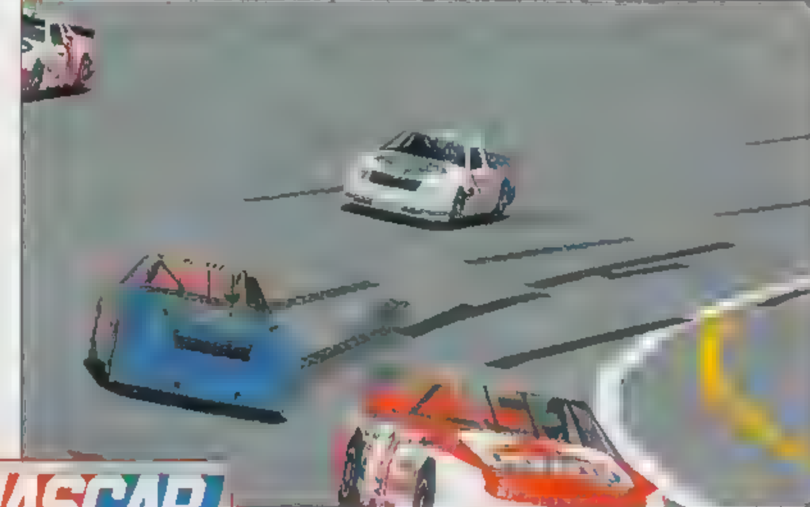
NASCAR Racing



Sponsering: Die Flitzer sind mit den unterschiedlichsten Texture-Reklamen beklebt

Ein wenig stupide sind sie schon, die amerikanischen Rennveranstaltungen. Während sich die übrige Motorwelt an formschönen Massenkarambolagen in Schikanen und Haarnadelkurven erfreut, gibt's für die Amis nichts Größeres, als möglichst schnell über einen eintönigen Rundkurs zu brettern. Diese betonierten Ovale haben allerdings den Vorteil, daß sie schön überschaubar sind und so dem Zuschauer möglichst viel Einblick in das aktuelle Renngeschehen bieten. Ist man sonstwo auf der Welt die meiste Zeit auf die Ansagen des Stadionsprechers angewiesen, kann man sich bei einem Rennen der amerikanischen NASCAR-Liga jederzeit mit eigenen Augen über die Position des persönlichen Favoriten informieren. Ein weiterer Unterschied zu anderen Rennen. Im Gegensatz zur "Formel 1" oder zur "Indy Car"-Liga sehen die NASCAR-Renner gebräuchlichen Straßenflitzern zumindest äußerlich recht ähnlich. Es werden nur Karosserien von Serienwagen gefahren. Was nun nicht heißen muß, daß das Innenleben der Autos nicht gehörig aufgemotzt wäre. Spitzengeschwindigkeiten von über 300 km/h sind kein Problem. Trotz der eher anspruchslosen Kurse sind so auch hier spektakuläre Unfälle gewährleistet. Programmiertruppe Papyrus hat schon mit ihrem knackigen "Indy Car Racing" bewiesen, daß man das Renngeschehen und die ganz eigene Atmosphäre am Track formschön einfangen kann. Wurden uns damals neben vier Rundkursen auch

Gib Gummi: Mit fortschreitendem Rennen verwandelt sich der Straßenbelag in einen Radiergummi



Optionen: Mit Zusatzdiskette darf per Modem geflitzt werden

Der kleine Sportreporter: Unterschiedliche Kamerapositionen machen das Renngeschehen abwechslungsreicher

Super

NASCAR-Rennen sind eine reine Glaubensfrage. Dem einen schlafen angesichts der Rundendreherei die Füße ein, den anderen hält's vor Aufregung kaum im Fahrersitz. Für Freunde des amerikanischen Fahrsports wird Optimales geboten. Statistiker frickeln sich durch die Rennsaison, Schrauber tunen ihren Wagen und knobeln an den perfekten Einstellungen und harte Piloten bestehen im Kampf gegen gemeingefährliche Computergegner. Besonders beglückt dürfen sich die Besitzer von schnellen Rechnern zeigen. Wer sich vom letzten Überziehungskredit einen Pentium-Rechner geleistet hat, kommt in den Genuß von fast ruckelfreien Super-VGA-Reifenspuren und Cola-Reklamen. Gelungen ist auch das Fahrverhalten der doch etwas klobigen Tourenwagen. Ohne Fingerspitzengefühl geht's schnell ab an die Bande oder auf den Auslaufstreifen. Als Ausgleich dafür nehmen die Blechkübel nicht gleich jeden Rempler persönlich und erlauben die etwas rauhere Fahrweise, die einige Verkehrsteilnehmer schätzen. Ein gelungenes Aggressionsabbau-Programm, auf das bleifreie POWER-Prädikat müssen wir wegen der fehlenden Streckenvarianten leider verzichten.

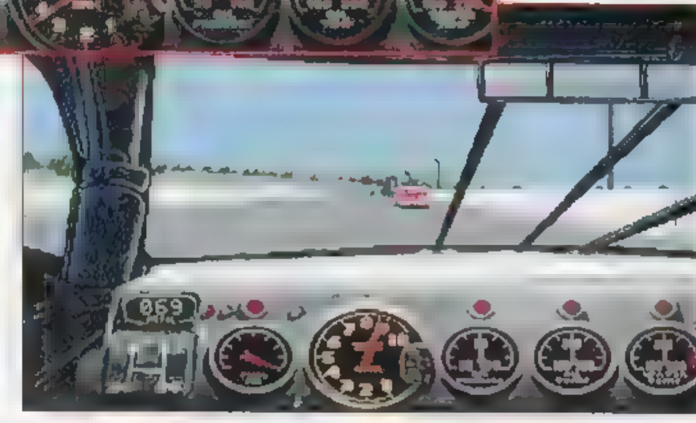


Rundkurswahl: Sieben amerikanische Strecken stehen zur Verfügung

etwas abwechslungsreichere Strecken geboten, geht's im aktuellen Lizenzprodukt bolzgerade und kompromißlos immer nur im Kreis zur Sache Die sieben mitgelieferten Rundkurse unterscheiden sich nur in Winzigkeiten voneinander. Was an äußeren Herausforderungen fehlt, wird durch innere Werte ausgeglichen Ambitionierte Schrauber können während der Boxenstops und zwischen den Rennen an ihren Wägelchen so ziemlich alles einstellen und verändern, was man sich nur vorstellen kann. Bei den teilweise mörderlangen Strecken der Liga macht sich schon ein Viertel ATÜ Druck auf dem linken Vorderreifen in den Rundenzeiten bemerkbar. Bis wir die passende Getriebeübersetzung, den Anpreßdruck von Spoilern und Stoßdämpfern und die optimale Reifengummimischung ausbaldowert haben, vergehen schon einige Proberunden.

Kosmetische Rennkorrekturen: Unsere Tourenwagen in Super-VGA und in der grafisch abgespeckten VGA Variante

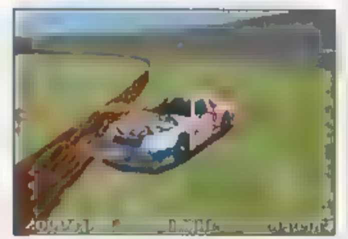






Tuning: Die wichtigsten Komponenten des Fahrverhaltens sind einstellbar



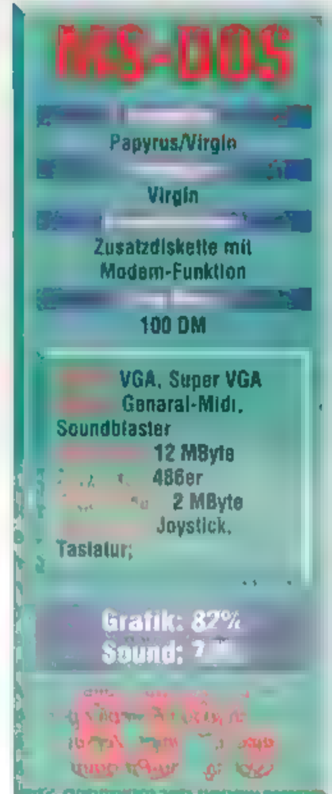


Schredder: Endlich ein Crash

Wie üblich im Genre, dürfen wir zwischen einsamen Testrunden, einem einzelnen Rennen oder der kompletten NASCAR-Saison wählen.

Hobby-Sportreporter sollten sich näher mit der komfortablen Schnitteinrichtung des Programms beschäftigen. Wie im Vorgänger, können wir zahlreiche Kamerapositionen vor und während des Rennens bestimmen und so einen höchst dramatischem Eindruck vom Geschehen vermitteln. Diese einzelnen Filmchen darf man anschließend zu einem ausgewachsenen Rennfilm, inklusive Slow-Motion und Zooms, zusammenschneiden Das Sahnehäubchen auf dem Renngeschehen ist der hochauflösende Grafik-Modus Wer genug PS unter der Rechnerhaube schlummern hat, kann sich die Flitzer in Super-VGA reinziehen und dann sogar die Werbeaufschriften und Sponsorenaufkleber auf den Wagen entziffern. Eine demnächst erscheinende Zusatzdiskette wird den Computerrenner mit einer Modem-Funktion ausrüsten und so direkte Vergleiche mit menschlichen Gegnern zulassen. *vw*

Die Programmierverwandtschaft zum Vorgänger Indy Car Racing ist nicht zu übersehen. Die gleichen Begrüßungsfloskeln per Sprachausgabe und der fast identische Aufbau der Menüs machen einen direkten Vergleich unumgänglich. Doch diesmal gebt Ihr nach NASCAR-Manier ausschließlich in ovalen Kursen Gummi, was für mich nicht unbedingt motivationsfördernd ist Hauptunterschied ist deshalb das grundlegend andere Fahrverhalten der klobigen NASCAR-Karossenen im Vergleich zu den Formel-1-ähnlichen Boliden in Indy Car Racing. Die Umgewöhnung auf die trägen Tourenwagen macht sich spätestens bei einem Crash bezahlt Konntet Ihr in Indy Car Racing bei einem Unfall gleich jedes Schräubchen vom Boden klauben, vertragen die NASCAR-Renner eine ganze Menge mehr. Im VGA-Modus hat sich optisch wenig verändert, einzig in Super-VGA können wir eine wahre Detailflut über uns ergehen lassen: Sogar die Schriftzüge der bulligen Wagen lassen sich in dieser Auflösung problemlos lesen.

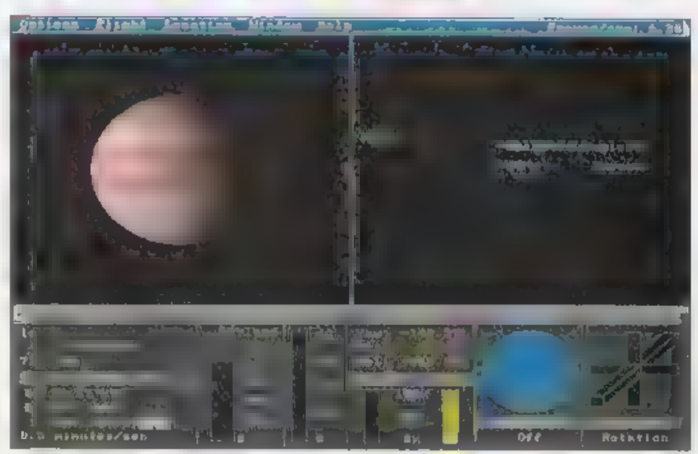



OPEL
ADAC
ESCOM
ESCOM
Alexander Wurz
Erfolgreich in der Formel 3.

Lautlos im Weltall

Space Simulator

Unser All Terrain Lander im Landeanflug auf Cape Canaveral



Ein Blick aus dem Cockpit und auf die Karte: Der Jupiter und seine Monde

Für alle interessierten Simulanten, die es mittlerweile geschafft haben, einen Lear-Jet unter widrigsten Bedingungen auf dem Chicagoer O'Hare-Airport zu landen, bietet Microsoft ein weiteres Betätigungsfeld: das Weltall und seine unendlichen Weiten. Alpha-Centauri, der Pferdekopfnebel oder einfach nur eine Marsbasis warten auf Eure Erforschung. Das Manövrieren eines Raumschiffes gehört zu den schwierigsten Übungen überhaupt. Eine falsche Bewegung, und Ihr habt wahrscheinlich den Sprit verbraten, den Ihr braucht, um wieder zurück auf die Erde zu kommen. Damit Ihr nicht in einer geostationären Umlaufbahn verhungert, ist es wichtig, ein Händchen und ein Gespür für Beschleunigung und Umkehrschub zu bekommen. Also heißt es üben.

Die Bewegung im All läßt sich durch folgende Reaktionskette definieren: Schub führt zu Beschleunigung und Beschleunigung zu Geschwindigkeit. Um die Geschwindigkeit zu reduzieren, müßt Ihr im Regelfall das komplette Raumschiff um 180° wenden und die Kraft der Bewegung durch die Kraft des Schubes ausgleichen. Ihr könnt Euch also vorstellen, wie schwierig punktgenaues Halten im All ist. Für den Anfänger gibt es den Autopiloten. Mit ihm könnt Ihr zumindest einmal nachvollziehen, welche Aktionen in bezug auf Umkehrschub und Steuerdüsen notwendig sind, um schließlich an einer Raumstation anzudocken. Die Steuerdüsen sind sowieso ein Kapitel für sich. Mit ihnen lassen sich zwei grundlegend verschiedene Manöver bewerkstelligen: die Rotation und ihre Kontrolle sowie der Feinschub. Mit der Rotationskontrolle läßt sich das Rollen, Stampfen und Gieren (oder sehr laienhaft ausgedrückt das Kurvenverhalten) Eures Raumschiffes beeinflussen, während der Feinschub Euer Vehikel als Ganzes nach oben, unten, rechts, links, vorne und hinten bewegt.

Fliegt Ihr ohne Autopilot, müßt Ihr Euch einen festen Bezugspunkt (im Zweifelsfalle das Reiseziel) im Raum suchen, an dem Ihr das Rollen, Stampfen und Gieren ausrichtet. Die Werte für "Roll", "Pitch" und "Yaw" sollten dabei immer so nahe wie möglich an "0" sein, so haltet Ihr das Ziel im Visier. Jetzt gebt Ihr nur noch Vollgas, und schon geht die Reise los. Einige Planeten und Sterne sind natürlich relativ weit weg, ein normaler Mensch würde sie wahrscheinlich gar nicht lebend erreichen. Deswegen hat man beim *Space Simulator* auf einen Trick zurückgegriffen: Wenn man schon nicht die Geschwindigkeit beliebig heraufsetzen kann, dann sollten sich wenigsten die Uhren schneller drehen. Ihr könnt also auf einer Skala die verstrichene Zeit im Verhältnis zur realen Zeit immer wieder verdoppeln. Ein Beispiel: Um von der Erde zur Venus zu kommen, stellt Ihr die Zeitparameter so ein, daß in einer Sekunde 8 Minuten verstreichen. Jedoch Vorsicht! Je schneller die Zeit verstreicht, desto schwieriger ist es, die "Spur" zu halten. So



Ein Zander-Frachter: Mit ihm werden Raumstationen versorgt

Gut

Eigentlich ist alles da, was eine gute Simulation ausmacht: realistische Bedingungen, gute Grafiken, eine riesige Auswahl an Optionen und Ausgangssituationen und die Möglichkeit, das All auf eigene Faust zu erforschen. Die Bedienung ist einfach und einleuchtend, der Schwierigkeitsgrad einstellbar und das Ganze würde auch noch nach einem halben Jahr konstanten Spielens Spaß machen. Wie gesagt, würde. Denn es gibt ein Handicap, das den jungen Neil Armstrong laut schreien läßt und das ist die Geschwindigkeit. Selbst auf meinem 486/50 lief die kleine SVGA-Version mit einer durchschnittlichen Rate von fünf Frames pro Sekunde. Über die 800 x 600-Auflösung mit einer Frame-Rate von drei Bildern pro Sekunde will ich gar nicht erst reden. Die normale VGA-Version mit allen weggeschalteten Details und der niedrigsten Präzision brachte es zwar immerhin auf manchmal 17 Bilder die Sekunde, dafür war das grafische Ergebnis nur noch bemitleidenswert und erinnerte ein wenig an alte C-64-Zeiten. Und das ärgert schon ungemein. Ich weiß wirklich nicht, was man sich bei Microsoft zurechtprogrammiert hat. Jeder X-Wing, TIE-Fighter und Wing Commander ist gegen das Space Sim Shuttle eine Lichtgeschwindigkeitsrakete. Auf einem Pentium läuft das Ganze zwar recht ruckelfrei, doch wer heißt schon Krösus. Im Handbuch steht zwar, daß der Space Simulator auch auf einem 386/25 läuft, doch da muß sich jemand einen Scherz erlaubt haben



Der Lunar Orbiter erwartet seine nächste Versorgungslieferung

Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen, die in ganz Europa in der gewaltigsten Materialschlacht aller Zeiten fochten

DIES IST IHRE GESCHICHTE

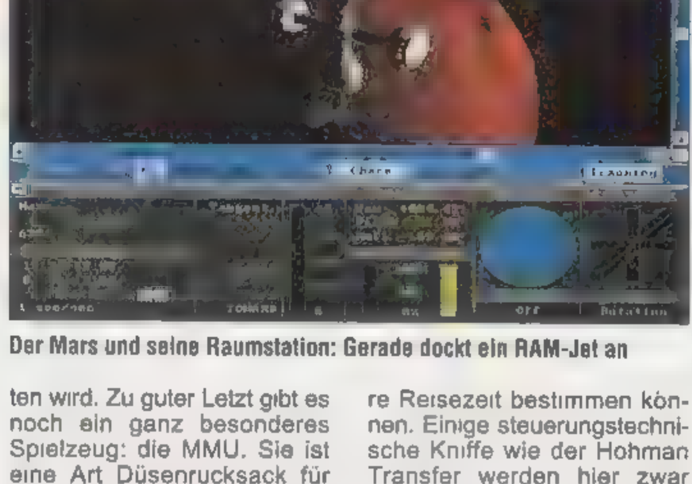
ERLEBEN SIE SIE SELBST



MICROPROSE

FÜR IBM-PC
UND KOMPATIBLE


Auch die Pléiaden können ein reizvolles Ausflugsziel sein

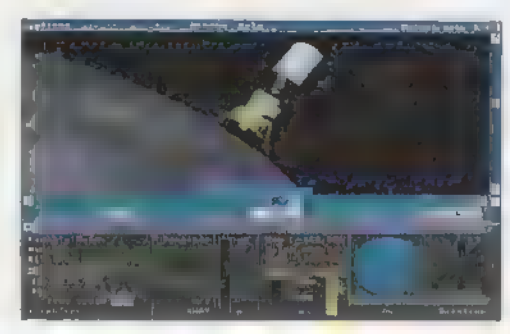

Der Mars und seine Raumstation: Gerade dockt ein RAM-Jet an

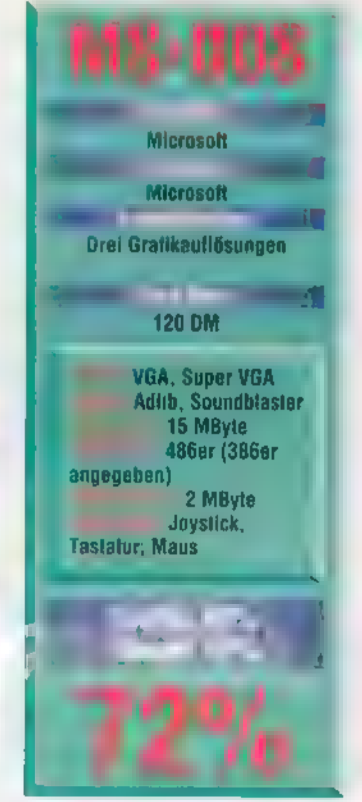
können Tage innerhalb von Sekunden verstreichen, ohne daß Ihr am Rechner einschlaft Habt Ihr die Hälfte der Reise hinter Euch gebracht, wird es Zeit, ans Abbremsen zu denken. Dazu mußt Ihr, wie bereits oben beschrieben, das komplette Raumschiff so drehen, daß die Antriebsdüsen genau in Flugrichtung stehen Erst dann könnt Ihr langsam beginnen, Euch durch Umkehrschub dem Ziel im All zu nähern. Zur Erforschung des Alls steht Euch ein ganzer Fuhrpark zur Verfügung. Mit dem Galactic Explorer könnt Ihr, wie der Name schon sagt, die Galaxis erforschen. Sein Fusionsreaktor versorgt das Schiff über einen Zeitraum von 317 Jahren mit soviel Energie, daß das Wissenschaftsschiff ununterbochen mit einer vierfachen Erdbeschleunigung das All durchpflügt. Der Bussard Ram-Jet ist sozusagen das Perpetuum mobile unter den Raumschiffen. In den fünfziger Jahren hatte der Physiker Robert Bussard die Idee, eine zukünftige Antriebs- und Wohneinheit mit einem riesigen magnetischen Trichter auszurusten, der wie ein Sieb die freien Wasserstoffteilchen im All einfangen sollte, um so eine unerschöpfliche Treibstoffquelle für den Fusionsreaktor zu haben. Die Callisto ist außerirdischer Herkunft und bewegt sich mittels eines Gravitationsgenerators vorwärts, während der F-79-Kampfjager dazu eine Materie-Antimaterie-Einheit hat Der Zander-Frachter ist das größte Schiff in der *Space Simulator*-Flotte. Alle größeren Schiffe sind mit einem Shuttle, dem ATL, ausgerustet. Laut Handbuch ist es der "Sportwagen" der Astronauten und wegen seiner Manövrierbarkeit besonders beliebt. Neben diesen mehr oder weniger erfundenen Raumschiffen gibt es auch noch ein paar, die etwas bekannter sind.

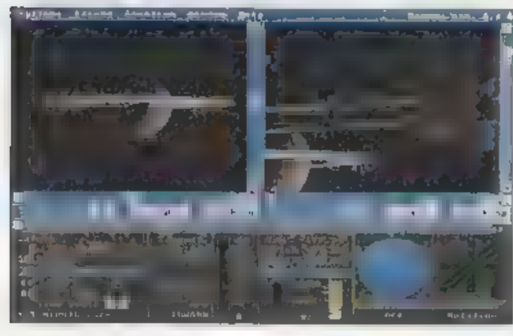
Da sind zunachst einmal das Apollo-Modul und die Mondlandefahre, beide schon Klassiker der Weltraumeroberung. Aber auch die nächste Generation der Raumfahrt wurde hier berücksichtigt. Das Space Shuttle, mit dem vor allen Dingen der Pendeldienst zwischen Erde und diversen Raumstationen aufrechterhalten wird. Zu guter Letzt gibt es noch ein ganz besonderes Spielzeug: die MMU. Sie ist eine Art Düsenrucksack für den Weltraum, die es den Astronauten erlaubt, ohne Sicherungsleine Wartungsarbeiten auszufuhren

Habt Ihr jetzt ein Ziel ausgewählt, das etwas weiter als der Mond ist, solltet Ihr den elektronischen Helfer nutzen. So ein ferner Planet ist nämlich schwieriger als die berüchtigte Nadel im Heuhaufen zu finden Mit Hilfen dieses künstlichen Kopiloten könnt Ihr übrigens die ganze Galaxis durchqueren, ohne einen Finger zu ruhren. Im Untermenü "Flight Computer" lassen sich die Flugpläne ohne größere Komplikationen erstellen

Das Kapitel 14 des Handbuches hält etwas für die ganzen harten Cracks bereit: Hier lernen wir, wie wir manuell in Cape Canaveral landen oder anhand einer Gleichung unsere Reisezeit bestimmen können. Einige steuerungstechnische Kniffe wie der Hohman Transfer werden hier zwar beschrieben, um aber dieses und andere Orbitalmanöver nachvollziehen zu können, dem muß die höhere Mathematik schon sehr nahe liegen. Der *Micrososft Space Simulator* kann in drei Auflösungsgraden gespielt werden: Da ist einmal die normale VGA-Version (320 x 400), die SVGA-Version mit 512 K (640 x 400) und schließlich die mit 1 Meg (800 x 600). Zum Steuern braucht Ihr in jedem Fall Tastatur und Maus, ein Joystick kann nach Belieben zugeschaltet werden. Die Erfahrung hat gezeigt, daß sich hier jedoch nur die Teile eignen, die einen kurzen Hebelweg haben, sonst wird die Steuerung zu unsauber. *ps*


"The eagle has landed": Das LEM bei seiner historischen Mission




Ein geteilter Bildschirm zum Besseren navigieren: Unser Galactic Explorer umkreist den Saturn


Spaceword Ho: Unser Shuttle heißt Gott sei Dank nicht "Challenger"

Auslastung ist alles: Aber über hundert Prozent sollte es auch nicht gehen

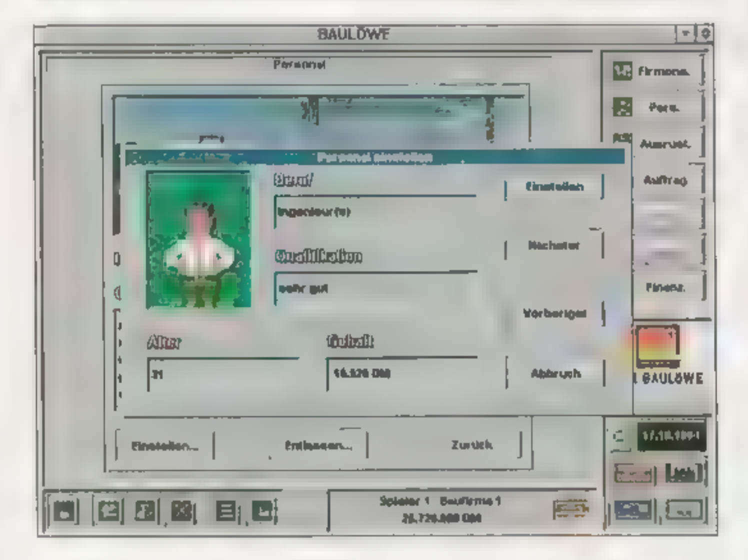
Auf der Jagd nach Doktor Schneider

Baulöwe

Daß sich ein Einstieg in die boomende Baubranche lohnt, weiß man spätestens seit jener milliardenschweren Schneiderschen "Behumserei", bei der die Deutsche Bank gewaltig Federn lassen mußte. Doch um an Geld zu kommen, muß man Geld haben, denn von nichts kommt bekanntlich nichts. Also verlegen wir uns lieber aufs Spielen, das kommt einen nicht ganz so teuer zu stehen.

In Christian Kuchendorfs *Baulöwe* geht es zudem nicht ganz so kriminell zu wie im richtigen Leben, obwohl auch hier ein wenig Schmierung bei der Auftragsvergabe nicht schadet. Aber der Reihe nach. Bevor Ihr nämlich an die Fleischtöpfe kommt, müßt Ihr Euch einen Namen und einen Firmensitz gönnen. Dabei steht Euch die ganze Welt offen. Je nach Region drückt sich die Wahl Eurer Hauptstelle nicht nur auf die Kosten, sondern auch auf die Menge der Arbeitskräfte aus. In Angola habt Ihr also mehr Personal zur Auswahl als in Köln – die Lohnkosten sind jedoch identisch. Doch bevor Ihr Euch um die Arbeiter kümmert, solltet Ihr erst einen vernünftigen Auftrag an Land ziehen. Dazu gebt Ihr eines von sechs möglichen Geboten ab. Hier ist es wichtig, genau die richtige Summe zu erwischen. Verlangt Ihr zu wenig, dürft Ihr zwar bauen, aber dafür kommt Ihr auf keinen grünen Zweig. Verlangt Ihr zuviel, geht Euch der ganze Auftrag flöten. Erst wenn Ihr wißt, um was Ihr Euch da gerissen habt, solltet Ihr Eure Firma mit Menschen und Maschinen ausrüsten. Bei der Auftragsvergabe habt Ihr nämlich gesehen, wieviel Arbeiter, Ingenieure, Architekten und Baumaschinen Ihr braucht. Vorher sollte man keinesfalls zuschlagen, denn was brachliegt und nichts tut, das erwirtschaftet auch kein Geld. Ziel sollte es sein, alle Produktionsmittel zu hundert Prozent auszulasten. Auf der anderen Seite dürft Ihr den Bogen auch nicht überspannen, sonst streiken Eure Arbeiter, und das kostet auch wieder nur Geld. Befindet Ihr Euch kurz vor Fertigstellung Eures Objektes, solltet Ihr Euch schon um das Folgeprojekt kümmern, damit kein unnötiger Leerlauf entsteht. Braucht Ihr noch Leute, dann stellt Ihr sie ein. Dabei sind die anzuheuernden Kräfte ziemlich unterschiedlich. Angestellte, die unter der Rubrik "schlecht" laufen, sind zwar im Unterhalt recht billig, schlunzen dafür aber auch ganz gut. Steht also alles zum besten, drücken wir auf das kleine Kalendarium, und die Uhr beginnt zu laufen. In der Zwischenzeit drücken wir einmal durch alle Fenster und schauen, was sich so alles tut. Das ist am Anfang herzlich wenig und wird sich erst dann steigern, wenn wir eine Reihe von Baustellen gleichzeitig überwachen müssen. Irgendwann ist es dann soweit, und wir können wie die ganz Großen ein wenig Grundstücksspekulation betreiben. Dabei steigern wir bei diversen Auktionen fleißig mit, ohne unser Limit aus den Augen zu verlieren. Es nützt schließlich nichts, wenn wir gierig alles zusammenraffen und nachher mit unseren Grundstücken in den Keller fallen. Bei diesen Versteigerungen kann man auf zwei verschiedene Arten bieten. Das eine ist das altbekannte Prinzip: Der Preis geht in die Höhe, und man steigt aus, wenn man nicht mehr kann. Umgekehrt geht's aber auch: Der Auktionator geht von einem Phantasiepreis aus, der sich langsam, aber sicher immer mehr nach unten schraubt. Hier muß man im richtigen Moment zuschnappen, bevor es ein anderer tut.

Gespielt wird diese Simulation rund um den Hoch- und Tiefbau unter Windows, wobei man durch das beliebte Icon-System verschiedene Fenster aufruft, beziehungsweise wegdrückt. *ps*

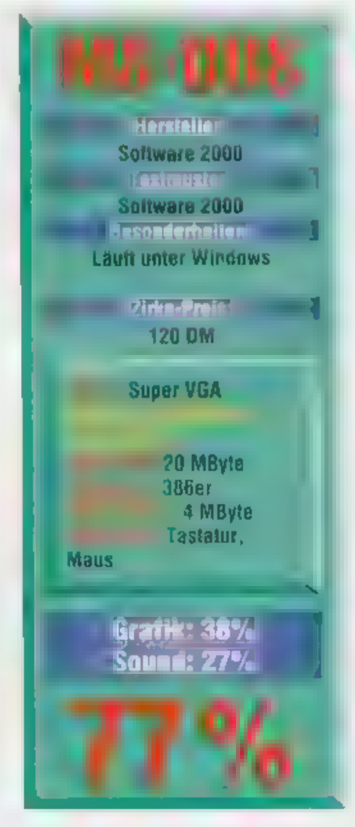


Willkommen zum Vorstellungsgespräch: Nur der Beste schafft's

Wer keinen Bock mehr hat, fliegt raus: Ein Knopfdruck genügt

Ein bißchen staubtrocken kommt sie ja schon daher, die Wirtschaftssimulation aus dem Hause Kuchendorf. Bei Animationen wurde kräftig gespart (sie sind so gut wie gar nicht existent) und auch ansonsten ist der "Baulöwe" recht spartanisch ausgestattet. Da jagt eine Zahl die nächste, und man muß am Anfang schon ein wenig an sich halten, um nicht den Überblick zu verlieren. Wer aber einmal einen genaueren Blick riskiert und sich ein wenig mit der Materie beschäftigt, der wird schon auf seine Kosten kommen. Für kleine Rechenschieber und Feinmotoriker, die lieber ihr Hirn als ihren Daumen anstrengen, ist der "Baulöwe" genau das richtige. Am Anfang ernährt sich das Eichhörnchen zwar recht mühsam, doch je weiter man expandiert, desto lebhafter geht es zu. Für mich ist das Spiel zwar nicht die allererste Wahl dieses Genres, es bietet aber immerhin Spaß genug für etliche Wochen des Tüftelns. Der hartgesottene Wirtschaftssimulateur wird an diesem Spiel jedenfalls nicht vorbeigehen können.

Gut



Tööröö!

Little Big Adventure

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT



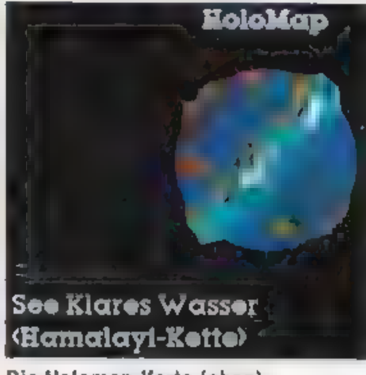
Süß und gefährlich: Held Twinsen gibt nicht auf

Elefanten waren bisher im Computerspiel von eher untergeordneter Bedeutung. Die friedlichen Langnasen eignen sich eben nicht besonders gut zum Bösewicht oder Helden einer Geschichte. Um so erschreckender ist das, was den gutgläubigen Abenteurer in Electronic Arts "Little Big Adventure" erwartet. Hier mutieren die gutmütigen Rüsselträger zu extrem unangenehmen Fieslingen, die Jagd auf unbescholtene Bürger machen und mit eiserner Hand die Knute schwingen.

Zum Glück findet der Elefantenwahn nicht auf der Erde statt, sondern auf einem kleinen Insel-Planeten irgendwo im näheren Universum. Besagter Planet wird gleich von zwei Sonnen beschienen und hört deshalb auf den lieblichen Namen "Twinsun". Dank dieser astronomischen Besonderheit haben sich auf Twinsun gleich drei intelligente Rassen parallel entwickelt und bis vor kurzem auch noch in Frieden zusammengelebt. Neben den bereits erwähnten Dikos, unseren bitterbösen Dickhäutern, wuseln auf der Oberfläche wuschelohrige Karnickel und kugelköpfige Humanoide der Quetch-Rasse umher. Leider wird die Fantasy-Harmonie nachhaltig gestört, als ein fehlgeleiteter Forscher aus Langeweile auf die Idee kommt, einen Polizeistaat zu errichten. Dr. Funfrock setzt seine Erfindungen skrupellos gegen die Zivilbevölkerung ein und hat in Null Komma nichts ein riesiges Überwachungssystem installiert. In seinen Cloning-Fabriken werden am laufenden Band willenlose Diko-Sklaven produziert und mittels eines planetenweiten Transportersystems zu allen Inseln gebeamt. Der Rest der Bevölkerung lebt in freudlosen Stadten zusammengepfercht und leidet unter den Schikanen der Buttel von Funfrock, während es sich der verrückte Forscher in seiner Privat-Festung gutgehen läßt.

Auch unser Held Twinsen hat schon bessere Tage gesehen. Zur Zeit wird er in einer Klinik für Nervenkranke festgehalten und soll von korrupten Medizinern einer Gehirnwäsche unterzogen werden, denn Twinsen weiß Wichtiges zu berichten. Seine Geschichte von der Göttin Sendell, ist aus irgendeinem mysteriösen Grund gefährlich für die Herrschaft Dr. Funfrocks und deshalb soll

"Man spricht deutch": komplett übersetzt und fast ohne Schreibfehler





Die Holomap-Karte (oben) ist im Inventory (unten) verstaut

Super

Einfach unglaublich, mit was für einem technologischen Overkill die Franzosen an der gesamten Konkurrenz vorbeizischen: Grafik und Sound sind unbeschreiblich gut. Solche lebensechten Animationen gab's bisher in keinem anderen Computerspiel. Binnen Sekunden wird man von der "Little Big Adventure"-Welt aufgesaugt und lebt und leidet mit dem niedlichen Helden. Liebevolle Details, klitzekleine Sub-Plots und unzählige Gags reichern das fesselnde Action-Geschehen weiter an. Der Soundtrack ist genial komponiert und wird sofort zum unverzichtbaren Bestandteil der Handlung. Allein durch den dramatischen Einsatz der Musik wird der Spieler durch alle Stimmungen getrieben. Zwischensequenzen und Zoom-Szenen verdichten zusätzlich die Spielatmosphäre. Bei soviel Superlativen ist man fast froh, daß auch in diesem Programm ein paar Kritikpunkte verborgen sind. Da ist zum einen die Save-Point-Politik. Eine ständige Speichermöglichkeit wäre dem sehr hohen Schwierigkeitsgrad angemessener gewesen und hätte nervende Umwege vermieden. Ebenfalls unschön ist, daß bereits besiegte Gegner erneut auftauchen, wenn wir einen Abschnitt wieder betreten. Das bringt der Handlung nichts und hält nur unnötig auf. Aber was soll's, mit der richtigen Mischung aus Vorsicht und Draufgängertum ist jede kritische Stelle zu schaffen, besonders wenn dahinter wieder ein neues grafisches und akustisches Highlight wartet. Unbedingt ansehen und selber staunen.

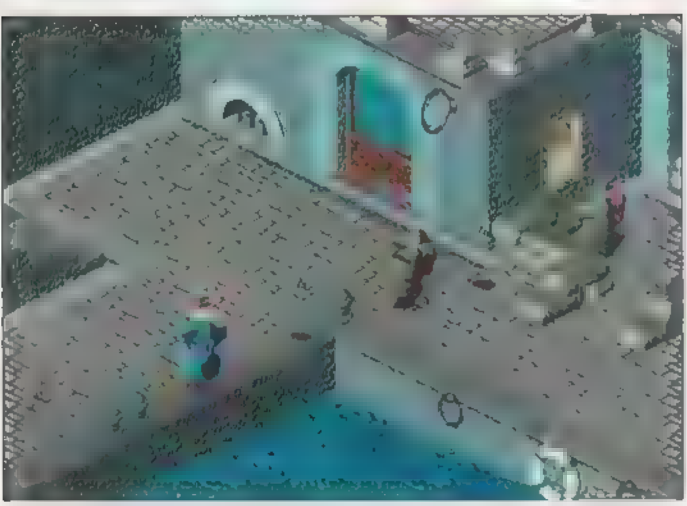
Hardware

Um in den vollen "Little Big Adventure" Ohren- und Augenschmaus zu kommen, sollte man schon eine recht potente Hardware fahren. Das Programm läuft zwar auch mit einem Single-Speed-Laufwerk und 4 MByte RAM ohne Probleme, nur werden dann Intro und Zwischenszenen arg ruckelig. Zum unbeschwerten Loslegen empfehlen wir entweder einen echten 486DX mit 50 MHz oder einen 486DX2 mit 66 MHz. Zusätzlich sollte ein Double-Speed-Laufwerk nicht fehlen. Auch 8 MByte RAM können nicht schaden. Eine SVGA-Grafikkarte mit mindestens 512 KB ist ein Muß.





"Sokoban" läßt grüßen: Sind alle Kisten am richtigen Platz, gibt's als Belohnung eine Schiffskarte



Vorsicht, hier wird scharf geschossen: Twinsen in arger Bedrängnis

Im Haus der Geliebten: Raus geht's nur durch den Kamin

Twinsen mundtot gemacht werden. Natürlich kann unser Render-Männchen entkommen und wir starten zusammen mit ihm in sein Abenteuer.

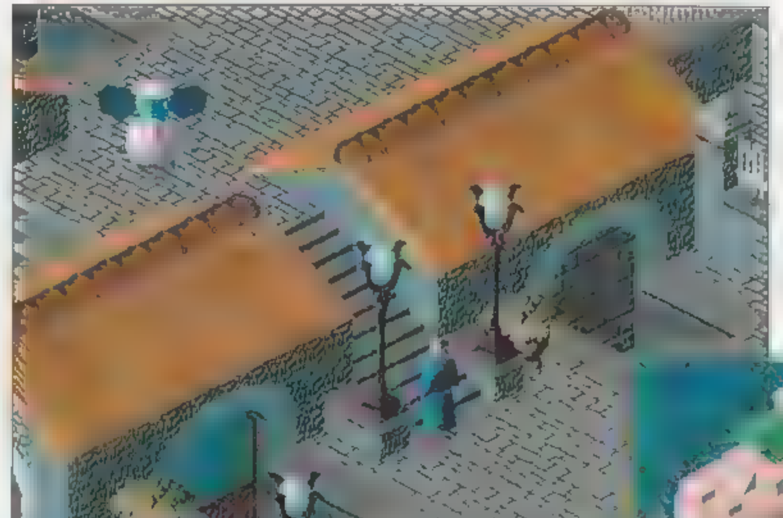
Obwohl "Little Big Adventure" von Electronic Arts vertrieben wird, ist das Action-Adventure ein rein französisches Produkt von Adeline Software. Chef der Truppe ist kein Geringerer als Frederick Raynal, der schon mit seinem "Alone in the Dark" für Staunen vor den Monitoren sorgte. Das neue Produkt geht technologisch wieder einen Schritt weiter: Twinsens scrollende Abenteuerwelt wird in isometrischer 3D-Grafik in Super-VGA geboten. Die komplette Geschichte ist in zwölf einzelne Kapitel aufgeteilt, die sich praktischerweise über ebenso viele Inseln und Landschaften des Planeten erstrecken. Zwischen den einzelnen Programmpunkten werden wir anfangs mit Booten, Flugdrachen, Mopeds und Snowboards transportiert, später im Spiel übernehmen Funfrocks Beam-Stationen den gedankenschnellen Transport. Die jeweiligen Spielareale sind in unterschiedlich große Quadrate aufgeteilt, in denen wir uns frei bewegen können. Verläßt Twinsen einen Bereich, wird ein neuer nachgeladen. Bewegt sich die Spielfigur an eine Stelle, wo Decken oder Wände die Sicht versperren, dann werden diese automatisch weggeblendet, so daß immer freier Ausblick gewährleistet ist. Genauso verfährt das Programm auch bei mehrgeschossigen Gebäuden. Betritt Twinsen eine Treppe oder einen Bogengang, verschwinden automatisch die störenden Mauerteile.

Zur genauen Inspektion einer bestimmten Stelle in der Landschaft dient eine zusätzliche Zoom-Funktion.

Held Twinsen wird, etwas ungewöhnlich, allein mit der Tastatur gesteuert. Die Cursor-Tasten setzen die Figur in Bewegung, "Space" löst eine Aktion aus, "Shift" führt in das geräumige Inventory, mit "Enter" wählt man dort einen Gegenstand aus. Damit wir allen Gefahren und Geschicklichkeitspuzzles trotzen können, wurden dem Helden gleich vier Gangarten und Stimmungen gegönnt (siehe auch Kasten) zwischen denen wir ebenfalls mit der Tastatur wechseln können. Zusätzlich auf dem Bewegungsmenü untergebracht ist eine Anzeige der aktuellen Hitpoints und des Magie-, Geld- und Schlüsselvorrats von Twinsen. Beson-

Die Franzosen, sie überraschen doch immer wieder! Da denkt man an nichts Böses, und schon kommen sie mit einem Spiel auf dem Markt, bei dem man einfach nur verzückt "aha" sagen kann. Die Grafiken sind vom allerfeinsten und die Animationen von solcher butterweichen Vielfalt, daß "Little Big Adventure" in meiner persönlichen Hitliste des Jahres 1994 auf jeden Fall unter den Top Ten landet. Selten habe ich ein Action-Adventure erlebt, wo man akustisch wirklich auf die kleinste Kleinigkeit geachtet hat. Je nachdem wie der Untergrund beschaffen ist, über den unser Held springt, läuft oder schleicht, wir hören die authentischen Geräusche. Die Musik ist so stimmungsvoll in das Spiel integriert, daß man zu keinem Zeitpunkt auf die Idee kommt, sie auszuschalten. Leider, leider gibt es auch hier ein kleines Haar in der Suppe, das den Spielspaß ein wenig verleidet, und das ist das Speichern. Meinem Geschmack nach hätte man dem Spieler die Möglichkeit geben müssen, kurz vor kniffligen Situationen einen Spielstand anzulegen. So wird zwar immer wieder beim Wechsel von einem Spielfeld zum anderen automatisch abgespeichert, beißt man aber trotzdem einmal ins Gras, muß man alle Aktionen in diesem Level wiederholen, und das nervt ein wenig

Super



Gemein: Ein blauer Diko-Klone versperrt den Weg ins nächste Level

Schiff ahoi: Zwischen den Inseln werden wir mit kleinen Booten transportiert

ders letztere sind überaus wichtig, will man im Spiel vorankommen. Wie Energieherzen, Manaflaschen und Münzen, werden auch Schlüssel entweder von geschlagenen Gegnern zurückgelassen oder sind irgendwo in der Landschaft versteckt.

Wie unsere Spielfigur sind auch alle anderen Personen und magische Monster voll animiert und führen ein Eigenleben in der Spielwelt. Stehen sie auf unserer Seite, dann können wir weitgehend automatisch ablaufende Gespräche mit ihnen führen, treffen wir auf Helfer von Funfrock, sprechen die Fäuste. Twinsen kann im Nahkampf mit Armen und Beinen zuschlagen, wesentlich effektiver und sicherer ist sein magischer Ball, der als Fernwaffe fungiert. Wie ein Bumerang können wir mit diesem Kuller jeden Gegner im Bild treffen, der Ball landet danach automatisch wieder in unserer Hand. Äußerst praktisch ist seine zweite Funktion: Liegen Herzen oder Münzen so ungünstig, daß Twinsen sie nicht direkt erreichen kann, fungiert der Ball als Leimrute und sammelt automatisch alle Extras ein.

Unsere Wurfwaffe gibt's übrigens in vier Ausführungen. Mit steigender magischer Erfahrung verändert sich die Farbe des Balls und wir können dann auch stärkere Clone, die sich auch in der Farbe unterscheiden, angreifen. Vor allzu aggressivem Vorgehen müssen wir jedoch warnen. Die Hitpoints sind schnell verbraucht und die zwei Continues halten auch nicht ewig. Das Programm speichert zwar automatisch ab, wenn wir einen neuen Spielwürfel betreten, nur leider geschieht das immer am Anfang einer Zone. Plötzlicher Tod ist also extrem ärgerlich. Wie bereits erwähnt besteht das ganze Spiel aus zwölf Kapiteln und führt uns einmal rund um den ganzen Planeten.

Wer dabei die Orientierung verliert, darf sich auf einer Hologramm-Kugel den aktuellen Aufenthaltsort anzeigen lassen. Sobald ein neuer Ort in der Handlung oder im Gespräch auftaucht, wird er in dieses Hologramm übertragen. Das Spiel ist komplett in Deutsch, die Texte werden sowohl auf dem Bildschirm angezeigt, als auch gesprochen. Alle Musikstücke werden direkt vom CD-ROM eingespielt, die gesprochenen Texte werden am Anfang eines Kapitels auf die Festplatte übertragen. Um Raum auf der Festplatte zu sparen, kann man auf die gesprochenen Texte verzichten.

Zur Zeit wird "Little Big Adventure" nur auf CD-ROM ausgeliefert, eine um Intro, Zwischensequenzen und Sprache abgespeckte Floppy-Version soll in zwei Monaten fertig. Im Moment ist noch offen, ob Electronic Arts auch für die Diskettenversion den Vertrieb übernehmen wird. *vw*

Bewegungsmuster



Normal: Twinsen marschiert in ruhigem Tempo über seinen Planeten, kann Hebel bedienen, Schränke öffnen, Gegenstände manipulieren und mit anderen Personen Gespräche führen.



Sportlich: So kommen wir besonders schnell voran, können springen und hoffentlich vor zu starken Feinden fliehen. Rammt der sportliche Twinsen eine Wand, verliert er einen Hitpoint.



Aggressiv: Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich hier um den Kampfmodus. Kämpfe werden entweder halbautomatisch (zu empfehlen) oder völlig manuell (fast unspielbar) ausgetragen.



Unauffällig: Heimlich, still und leise schleichen wir uns so an vielen Gefahren einfach vorbei oder gehen gleich hinter Kistenstapeln, Blumenrabatten oder Hecken in Deckung.




QUARANTINE
GAMETEK

Sechsecksonate

Panzer General



Bei Gefechten werden im Bild kleine Animationen eingeblendet

Derweil deutsche Softwarefirmen bei der Wahl des Szenarios für ein neues Strategiespiel – durch die jüngere deutsche Geschichte – mitunter extrem vor- und umsichtig agieren, und deshalb mit Vorliebe auf Sf-Szenarios ausweichen, haben amerikanische Designer bei dem heiklen Thema "zweiter Weltkrieg" weniger Bedenken und nutzen die historische Vorlage als Grundstock für frischen Taktiknachschub. Neuster Zugang ist das SSI-Programm *Panzer General*, das wir Euch schon in der *POWER PLAY 10/94* vorgestellt haben. Wie oben schon angedeutet, dient der zweite Weltkrieg als historischer Hintergrund für rund 50 einzelne Szenarios, die in dem Spiel zur Auswahl stehen. Wahlweise kommandiert Ihr die Alliierten oder die Axenmächte. Ist ein zweiter Mitspieler zur Hand, kann auch ein Kumpel die Gegenseite anstelle des Computers übernehmen. Die meisten Soloszenarien sind dabei originalen Kriegsschauplätzen nachempfunden. Einige jedoch sind rein fiktive "Was wäre wenn?"-Schlachtfelder. Wer auf eine langfristige Herausforderung erpicht ist, kann auch den kompletten Krieg im Campaign-Modus spielen. Welches Szenario dann als nächstes vom Computer ausgewählt wird, hängt dabei nicht nur von den historischen Gegebenheiten, sondern auch von Eurem Erfolg ab – so gibt es in jedem Szenario eine Art Zeitlimit – d.h., die maximale Anzahl der Züge ist vorgegeben. Um ein Szenario zu "gewinnen", muß eine bestimmte Zahl von besonders markierten Stadten innerhalb des Zuglimits erobert werden. Unterschreitet Ihr das Limit, "überspringt" Ihr eventuell eines der Schlachtfelder.

Egal, ob Ihr ein einzelnes Szenario, den Campaign-Modus oder für welche Seite Ihr spielt: Am grundsätzlichen Prinzip sowie an den meisten Optionen ändert sich nichts. So läßt sich der allgemeine Schwierigkeitsgrad in drei Stufen (leicht, mittel und

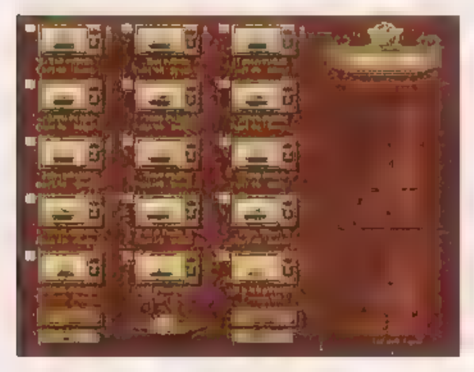


Abrufbar: Eine Übersichtstabelle für die Verluste

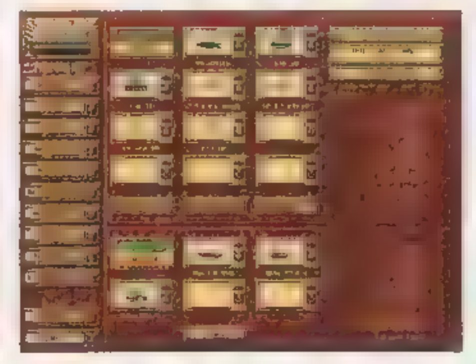
Super

Bislang stand das Mega Drive Kult-Modul "Advanced Military Commander" bei meiner persönlichen Hitliste der besten Strategiespiele auf dem ersten Platz. Jetzt wurde das – immerhin schon sechs Jahre alte Programm – von SSIs "Panzer General" der Königskrone beraubt. Zwar fehlen mir bei "Panzer General" einige der "AMC"-Features (z.B. die separaten Transport- und Nachschubeinheiten), aber dieses strategische Manko wird durch die Vielzahl neuer Optionen dicke wieder wettgemacht. So stellt schon die "Schutz"-Funktion (Flak neben Artillerie) den Kommandeur vor einige haarige und strategisch gehaltvolle Situationen. 50 Soloszenarien und der umfangreiche Campaignmodus bieten genügend taktische Herausforderungen für die nächsten Monate. Kein anderes Programm des Genres kann derzeit in diesem Punkt dem "Panzer General" das Wasser reichen. Daß "Panzer General" nicht nur für den ausgefuchsten Hardcore-Strategen gemacht ist, beweist der variable Schwierigkeitsgrad und die angenehme optische Aufmachung sowie einige technische Gimmicks. Daß z.B. im Kampf die Einheiten animiert eingeblendet werden, hat zwar keinen taktischen Nutzen, sieht aber verdammt gut aus und erhöht die Atmosphäre um ein Vielfaches. Solltet Ihr zu Weihnachten nur ein einziges Strategiespiel auf Eurem Wunschzettel vermerkt haben, gehört "Panzer General" auf alle Fälle an die erste Stelle.

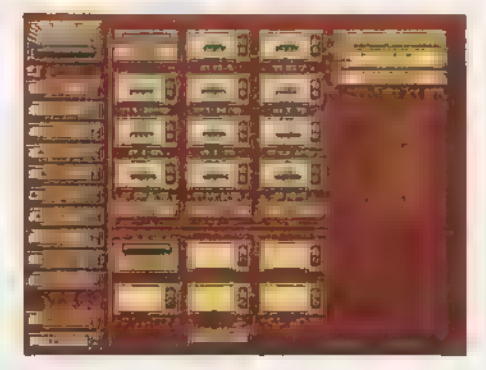
Verringert sich die Anzahl der Transporter, mindert sich die Einheitenzahl der Soldaten



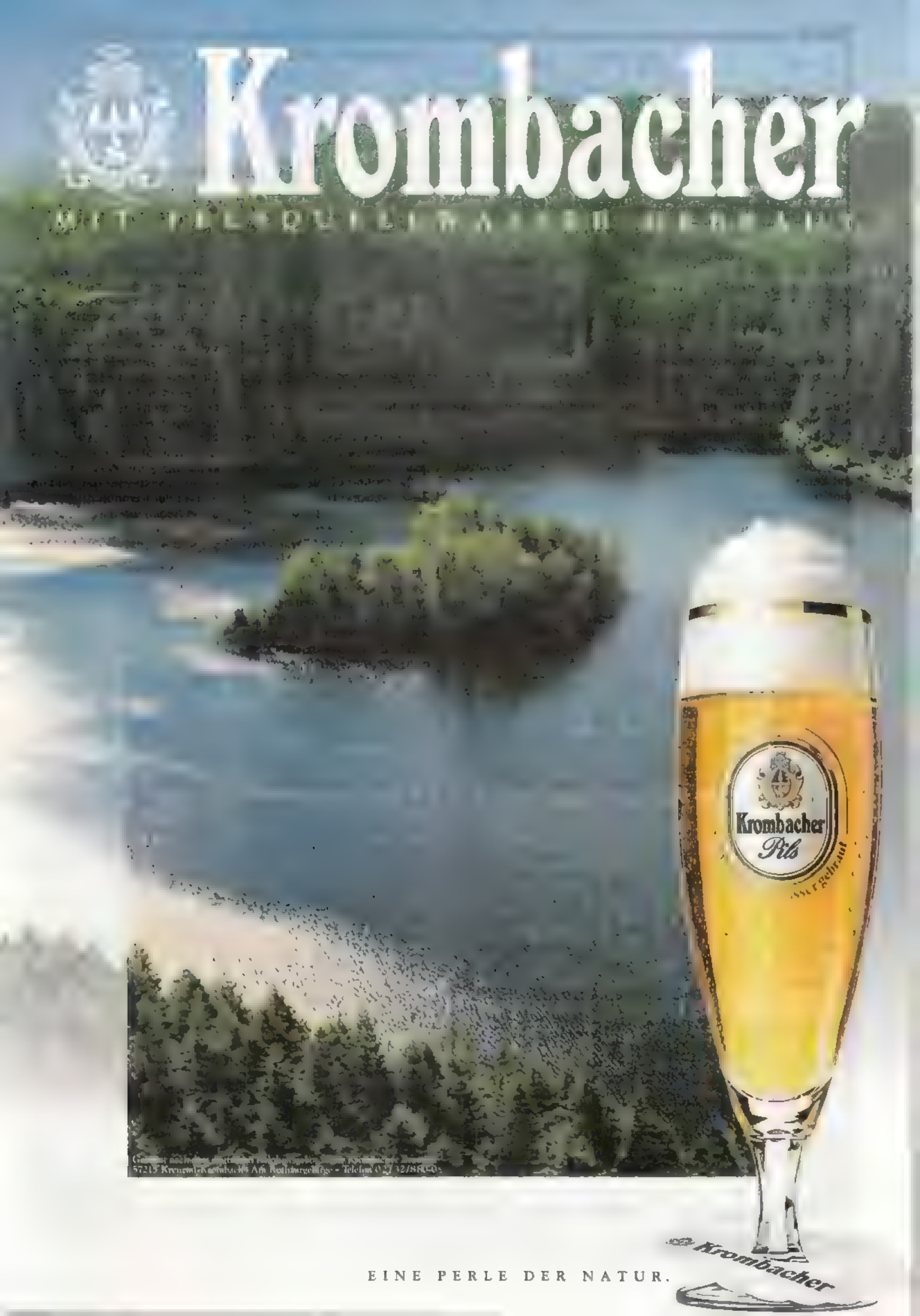
Wer ist wo? Mit dem "Go to Unit"-Kommando findet Ihr Euch zurecht.



Bei einigen Einheiten werden beim Kauf gleich zusätzliche Transporter angeboten

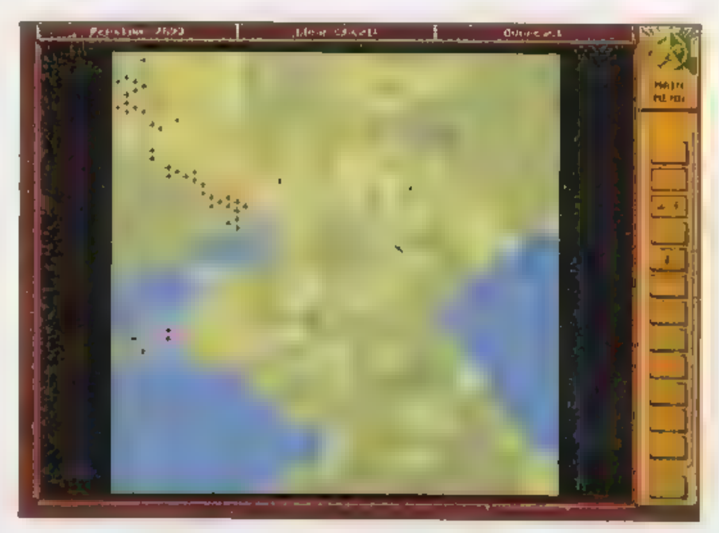


Nur mit genügend Prestigepunkten auf dem Konto könnt Ihr neue Einheiten kaufen



Krombacher
Krombacher
Pils
EINE PERLE DER NATUR.
Krombacher

schwer) einstellen, zusätzlich läßt sich variieren, ob Einheiten betankt und aufmunitioniert werden müssen, oder ob Wetterverhältnisse wie Regen oder Schnee den Kampf beeinflussen. Ein Unterschied zwischen Solokampf und Campaign ist die Wahl der Einheiten: Im Single-Szenario stehen meistens schon eine ganze Reihe von Truppen auf der Hexfeld-Karte bereit, im Campaign-Spiel übernehmt Ihr die Truppen aus dem vorhergehenden Kampfgebiet. Dies ist besonders interessant, da Einheiten in Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln. Je mehr Punkte, desto besser. Zusätzlich wird – sobald 100 Erfahrungspunkte voll sind – bei der entsprechenden Einheit angezeigt, in welchem Szenario die Punkte erworben wurden. Der Haken mit den Erfahrungswerten: Ist die Einheit angeschlagen, könnt Ihr per Befehl Ersatz anfordern. Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art müssen die Truppen dabei nicht in einer eigenen Stadt stehen, sondern können auch im Kampfgebiet versorgt werden. Hier stehen zwei Optionen zur Auswahl: Elitetruppen oder normale Einheiten. Füllt Ihr die Einheit mit "normalem" Nachschub auf, rutscht der Erfahrungswert ein paar Punkte nach unten. Mit Eliteersatz haltet Ihr zwar den Erfahrungswert, dafür kosten diese aber auch erheblich mehr. Wo wir gerade beim Thema "Kosten" sind: Als "Währung" dienen in *Panzer General* sogenannte Prestigepunkte. Mit diesen Punkten "erkauft" Ihr Nachschub-Truppen und könnt bei Bedarf



Das aktuelle Szenario in der Übersichtskarte

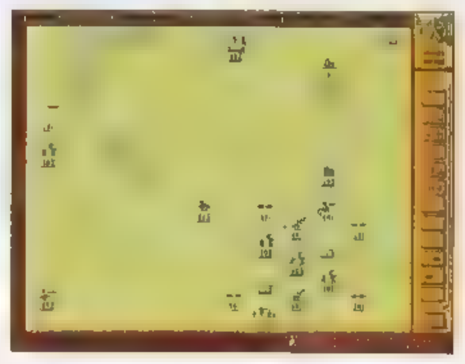
in einem speziellen Menü neue Einheiten dazuerwerben. Die Anzahl der Prestigepunkte hängt von Euren Fähigkeiten als Kommandeur ab: Habt Ihr wenige Verluste, erobert feindliche Städte und kommt zügig voran, gibt es natürlich entsprechend viele Punkte. Verheizt Ihr Einheiten oder verliert gar eigene Städte, sinkt der Wert. Ein weiterer Kniff, um Prestigepunkte zu mindern, ist das Bombardieren von Städten. Vorausgesetzt, Eure Flieger schaffen es bis zum Ziel. Eine weitere Möglichkeit, Prestigepunkte in wertvolle Armeen umzusetzen, ist eine Art Beförderung: Einige Truppentypen lassen sich im Spielverlauf in eine nächstbessere Variante "umwandeln". *Panzer General* bietet also – im Vergleich zu älteren Strategietiteln – eine ganze Reihe Neuerungen. So ist die Truppenstärke nicht mehr auf die "übliche" Zehnergruppe beschränkt. Es ist durchaus möglich, durch passende Verstärkung größere Truppenkontingente mit beispielsweise 14 Einheiten zu erstellen. Eine weitere Besonderheit des Spiels: Infanterie und Artillerie-Einheiten buddeln sich selbständig ein, wenn sie länger auf einem Hexfeld gelassen werden. Eine Anzeige gibt dabei Auskunft über den "Entrenchement"-Level – je höher die Nummer, desto tiefer haben sich die Soldaten eingegraben. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, bestimmte Einheiten durch andere schützen zu lassen. Stellt Ihr beispielsweise eine Gruppe Flakgeschütze neben eine Artilleriestellung, werden angreifende Flugzeuge erst von der Flak dezimiert, bevor diese das eigentliche Ziel angreifen können. Das gleiche gilt übrigens auch für den Begleitschutz von Bombern: Werden diese von einer Staffel Jagdflieger "begleitet" (d.h., diese stehen in einem, an die Bomber angrenzendes Hex-Feld), müssen feindliche Jäger erst an Eurem Geleitschutz vorbei. Beim Neukauf von Truppen wird bei einigen Einheiten zusätzlich ein passendes Transportvehikel angeboten: Wollt Ihr z.B. ein frisches Infanterieregiment erwerben, tauchen zusätzlich verschiedene Transporter auf. Gebt Ihr das zusätzliche Geld aus, könnt Ihr im Spiel die Einheit per Mausklick auf den Transport verfrachten. Solche Fahrzeuge gelten nicht als separate Einheiten, sondern sind quasi mit dem jeweiligen Truppentyp verbunden. Luftlandetruppen können dabei nur auf einem eigenen Flugplatz ins Flugzeug verfrachtet werden, dürfen aber auf einem beliebigen anderen Feld landen. Wasserwege werden quasi automatisch überquert: Sobald eine Einheit in einem Hafen steht, kann diese per Knopfdruck in einen Transporter umgeladen und an der fremden Küste wieder entladen werden. *mh*



Der Infobildschirm: Hier sind detaillierte Daten über die Einheiten zu sehen



Ein klein wenig mogeln ist erlaubt: Hier haben wir alle Einheiten sichtbar gemacht



Unten rechts ein Beispiel für eine gesicherte Stellung: Jede Menge Artillerie



Auch das kann passieren: Eine feindliche Einheit ergibt sich

POWER SERVICE



Powerservice

Heft 12/94

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

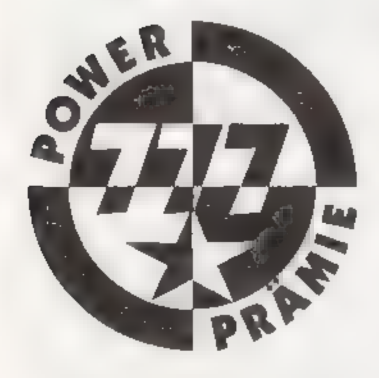
Gut oder Böse?

War ja klar, mit welchen Karten Ihr uns in diesem Monat zuschütten würdet. Maurice Waldner aus der Schweiz erhielt den Zuschlag und präsentiert Euch als erster alle 30 Level, plus zwei Geheimetagen des allseits bekannten Action-Spektakels aus Texas. Hundertprozentige Doomisten kommen zwar ohne solche Kinkerlitzchen aus, aber wer alle Geheimräume und Bonuslevel ablaufen will, sollte ab und zu mal einen Blick riskieren.

POWER PLAY geht Online.

Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafik-Files zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail ereichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die gebührenfreie Telefonnummer 0130/3732.

Robinson's Requiem



Jürgen Seelig und Anke Heinrich aus Erlangen überleben am liebsten im Duett und verdienen für soviel Harmonie eine *POWER*-PRÄMIE

Entdeckungstour im Landungsgebiet

Ich finde mich auf einem Planeten wieder, mit nichts als meiner Kleidung. Aber ich bin offensichtlich nicht der einzige Robinson hier, denn da vorne kommt der Einzelgänger Socrates Mir wird klar, bei dieser Mission muß jeder sehen, wo er bleibt. Ich schlage ihn nieder und beschaffe mir sein Messer, die Batterie, die 1L-Flasche und 20 Streichhölzer Die Flasche fülle ich sofort mit dem Wasser eines kleinen Sees Um ein Feuer zu machen, hole ich mir ein paar Äste. So kann ich das Wasser desinfizieren.

Nicht weit entfernt, führt mich ein kleiner Weg nördlich unter eine Brücke, wo ich mein Wrack mit dem AWE-Medipack und etwas Draht finde. Ab jetzt kann ich zum Desinfizieren des Wassers die Tabletten benutzen und die wertvollen Streichhölzer sparen.

Weiter in Richtung Westen begegnet mir Darwin. Als Werwolf verwandelt, stürzt er sich auf mich und verletzt mich böse. Ich schlitze ihn mit dem Messer auf und behandle so schnell wie möglich meine tiefen Wunden. Da ich nur wenig Anästhetikum habe, nähe ich einmal, ohne mich zu betäuben.

Nachdem ich mich etwas erholt habe, gehe ich den Weg nach Süden, der auf eine Hochebene führt. Ein gefährlicher Adler will sein Nest verteidigen und greift mich an, doch ich erlege ihn mit dem Messer und nehme sein Fleisch. In seinem Nest finde ich eine Menge Federn und ein Ei. Wieder unten angekommen, nehme ich ein paar Äste und Würmer mit

Ich gehe wieder ganz nach Westen und biege dann nach Norden ab, wo ich einen hungrigen Tiger brüllen höre. Im weitem Bogen krieche ich an ihm vorbei, bis ich zu einem merkwürdig aussehenden Baum komme Sein Harz kann ich für Fackeln verwenden, die mir im Dunkeln den Weg beleuchten.

Ganz in der Nähe finde ich eine Höhle, in der es ein paar harmlose Urmenschen gibt, die mich aber angreifen. Ich muß mich mit dem Messer wehren. Ein nördlicher Weg führt zu einer Stelle mit Salpeter. In der Mitte der Höhle finde ich das Gerippe von Hume und seinen Sesam. Der Ausgang im Westen führt zu einem Sumpfgebiet. Um mich vor Malaria zu schützen, schlucke ich vorsichtshalber Chinin

Bekanntschaft mit den schönen Freitags

Durch die Anzeige auf meiner Karte finde ich einen weiteren Robinson, Epicurus. Er gibt mir eine Kette, die mich als seinen Freund ausweist. Leider zeigt sie bei den Reptilien hier im Sumpf keine Wirkung. Ihr Fleisch und das Leder kann ich gut gebrauchen, um mir eine Hose und eine Jacke davon zu nähen. Von den massiven Bäumen schneide ich mir Lianen ab. Jetzt kann ich einen Bogen herstellen und ihn mit den Pfeilen benutzen

Im Südwesten begegnen mir schöne, aber bewaffnete Frauen. Sie bitten mich, einen gefährlichen Kagoo zu töten, der nachts die kleinen Freitags auffrißt Nachdem ich ihr Haustier, einen gigantischen Stegosaurus, gemolken habe, mache ich mich auf den Weg zu Kagoo.

Oh Gott, ich höre ihn schon trompeten. Obwohl es dämmert, erkenne ich die Umrisse eines riesigen Tyrannosaurus Rex. Vor Angst flüchte ich wieder in die Höhle zurück zum Urwald

Doch da wartet noch der Tiger auf mich. Pfeil und Bogen erweisen sich als effektive Waffe. Natürlich nehme ich sein Fell und esse mich an seinem Fleisch satt Ein weiterer Tiger belauert mich, als ich die Brücke In der Nähe des Wracks überquert habe. Mit Pfeil und Bogen schieße ich mir den Weg in die von ihm bewachte Hohle frei.

Es ist eiskalt hier, doch meine Felle reichen erst für ein Paar Pelzstiefel. Richtung Norden will mir ein Flugsaurier die Augen aushacken, aber meine Pfeile bringen ihn zum Absturz Ein östlicher Gang führt mich zu meinem Feind Diogenes Alles, was von ihm blieb, ist sein Rasierer, ein Messer und ein Videospiel. Da der Weg nicht weiterführt, kehre ich um und benutze den nördlichen Gang.

Der Auftrag des 2. Befehlshabers

Ich bin in eine steppenartige Gegend geraten. Ein Blätterhut schützt mich vor einem Sonnenstich. Westlich entdecke ich gewaltige Büffel. Ich versuche, aus einiger Entfernung auf einen zu zielen. Als er gereizt heranrast, bringe ich ihn durch mehrere Pfeilschüsse zu Fall Das Fell der Büffel kann ich später für weitere Kleidungsstücke benutzen. Ihr Fleisch ist wohl die einzige feste Nahrung in dieser Gegend. In der Nähe liegt der arme Pythagoras von den Büffeln zerstampft am Boden.

Durch eine Brucke in Richtung Norden erreiche ich meinen Erzrivalen Nietzsche. Er beauftragt mich, alle 20 Sesams zu finden und ihm zu übergeben. Durch die Eingabe der Daten in den AWE-Hauptcomputer zur wissenschaftlichen Forschung, soll die Mission erfüllt sein und ein Weg freigegeben werden, diesen Planeten zu verlassen. Bis jetzt habe ich erst 6 Sesams, inklusive meines eigenen, deshalb mache ich mich daran, die restlichen 14 ausfindig zu machen.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die besten POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE"



Liste der Robinson + Sesams

lebendig	
Socrates19	Urwald(O)
Darwin5	Urwald(W)
Diogenes48	Höhle2(NO)
Nietzsche26	Steppe(NW)
Epicurus92	Sumpf(M)
Pavlov95	Gebirge(W)
Freud37	Wüste(SW)
Nina1	Höhle5(N)
tot:	
Spinoza44	Höhle3(SW)
Hume60	Höhle1(M)
Pythagoras32	Steppe(SW)
Hegel17	Steppe(SW)
Schopen.26	Gebirge(NW)
Kant217	Gebirge(NO)
Marx49	Höhle2(N)
Theophra.7	Höhle4(W)
Pascal26	Höhle4(SO)
Descart122	Wüste(NW)
Abelard39	Höhle5(SO)

Auf einer Hochebene, nicht weit von Nietzsche, entdecke ich einen kleinen See und eine Siedlung. Die wilden Bewohner gehen mit ihren Speeren auf mich los. Von weitem schwäche ich sie mit Pfeilen, um sie dann im Nahkampf mit dem Messer zu töten. Ich finde hier einen wertvollen 3-Liter-Beutel und Kartoffeln. Weiter südlich muß ich einen zähen Flugsaurier mit vielen Pfeilschüssen erledigen, bevor ich die Leiche von Hegel entdecke, den die Eingeborenen gekreuzigt haben.

Auf meinem Weg nach Osten muß ich riesigen Spinnen ausweichen, deren Bisse giftig sind. Im äußersten Nordosten liegt eine weitere Höhle

Kampf dem Tyrannosaurus Rex

In weiter Ferne höre ich trompetenartige Klänge, die mich an den T. Rex aus dem Sumpf erinnern. Als ich versuche, ins Zentrum der Höhle vorzudringen, greift mich ein Saurier an, gegen den ich mich mit den Speeren der Eingeborenen verteidigen kann. Um Begegnungen mit seinen größeren Artgenossen zu vermeiden, beeile ich mich und halte mich auf dem Hauptpfad in Richtung Süden, bis ich zu einem Ausgang komme.

Eine fast unerträgliche Hitze schlägt mir aus einem rötlichen Wüstengebiet entgegen. Der Boden scheint sich an den kariert gemusterten Stellen aufzulösen, so daß ich diese meide. Im Südwesten treffe ich auf Freud, der total verwirrt sein Fahrrad sucht. Mein Auftrag zwingt mich dazu, seinen Sesam zu erkämpfen. Seine Signalpistole tröstet mich über seinen Tod hinweg.

Weiter nördlich fällt mir ein Rhino auf, das jedoch zu stark für mich zu sein scheint. Auf der Suche nach etwas Genießbarem, finde ich im Zentrum dieser Gegend kriechende Reptilien. Nordwestlich von ihnen kann ich den Sesam von Descartes ausmachen.

So ausgerüstet, erforsche ich jetzt die Saurierhöhle genauer. Ich nehme rechts einen Gang, der wieder zurück nach Süden führt. An seinem Ende finde ich den Sesam von Pascal. Weiter nördlich befindet sich eine kleine Salzkammer und etwas Wasser, an dem eine Schildkröte lebt. Leider bin ich mit meiner Kraft so am Ende, daß ich dieses friedliche Geschöpf verzehren muß. Seinen Panzer setze ich mir als Helm auf.

Wieder im Zentrum der Höhle, biege ich nach Westen ab, bis ich zu einer größeren Kammer komme. Mir sticht ein weiterer Sesam ins Auge. Als ich näherkomme, erscheint aus dem Nichts der große Kagoo. Ich renne, was ich kann, den Gang links nach Süden. Den Atem des T. Rex im Nacken, rette ich mich in den Sumpf.

Dort warte ich auf die Nacht und rüste mich für den Kagoo. Nachdem ich ihn schon mehrmals gehört habe, sehe ich ihn von einem Hügel auf mich zulaufen. Sofort feuere ich mit Freuds Signalpistole in die Luft, der Himmel erhellt sich, und der T. Rex bleibt geblendet stehen. Jetzt kann ich ihn ungefährdet mit Pfeilen und Speeren durchbohren. Als der Himmel sich wieder verdunkelt, benutze ich erneut die Signalpistole und bringe ihn endgültig zu Fall.

Ich hole den vom Kagoo bewachten Sesam von Theophrastus aus der Höhle und berichte dann dem weiblichen Geschlecht von meinem Erfolg. Die Freitags bedanken sich mit einer Lampe und einem Kuß. Der eifersüchtige Epicurus will sich rächen, doch ich erweise mich als der bessere Kämpfer. Die Belohnung ist eine Whiskeyflasche.

Unterwegs mit dem Floß

In den Urwald zurückgekehrt, finde ich am südöstlichen Ende eine weitere Höhle, in der ich nur kriechend vorankomme. In der Mitte begegnen mir undefinierbare Monster, die ich mit einem Speer leicht zur Strecke bringe. Im Südwesten dieser Höhle finde ich den Sesam von Spinoza. Der Ausgang befindet sich im Nordosten.

Ich bin jetzt in einer dichtbewachsenen, gebirgigen Gegend. Noch bevor ich mich weiter umschauen kann, treffen mich Laserschüsse eines anderen Robinsons. Geduckt versuche ich, ihn aus einiger Entfernung mit Pfeilen zu treffen. Mit viel Ausdauer (und Pfeilen) fällt er schließlich um. Es hat sich gelohnt: Pavlov hatte einen Laser mit 20 Schuß und feuerfeste Handschuhe bei sich. Ein anderer Robinson hatte nicht so viel Glück wie ich: Schopenhauer fand ich nur noch tot.

In dieser Gegend brüllen mehrere Tiger, weshalb ich mich nur vorsichtig bewegen darf. Sobald einer von ihnen auf mich zurennt, erlege ich ihn mit Pfeilen. Auf diese Weise komme ich zu 8 Fellen und einer Menge Fleisch von den insgesamt 4 Tigern.

Von dem riesigen See hole ich mir Wasser und angle ein paar Fische. Ganz in der Nähe scheint jemand begraben zu sein. Ich gehe näher und erkenne zu meiner Überraschung ein Floß, das ich sofort ausprobiere. Als ich jedoch in die Nähe einer Brücke komme, scheint jemand auf mich zu schießen. Also schaue ich, wie ich auf diese Brücke komme.

Auf meinem Weg dorthin treffe ich auf einen Pferdemenschen. Von einiger Distanz besiege ich ihn mit seinen eigenen Waffen. Doch schon taucht der nächste auf. Schaff' ich es nicht mit Pfeil und Bogen, muß der Laser ran. Als ich endlich die Brücke überquert habe, sehe mich einer ganzen Horde von angriffswütigen Pferdemenschen gegenüber. Mit gezielten Laserschüssen in die Brust liegen sie mir bald zu Füßen. Ich nehme nicht nur ein Hackebeil mit, sondern auch Kants Sesam.

Zurück im Süden, biege ich in einen kleinen Weg ein und sehe hasenartige Wesen herumhoppeln. Wegen ihrer Felle erlege ich sie mühsam. Jetzt reichen die Felle für eine Hose, eine Jacke und für Handschuhe

Nun kann ich in Ruhe das Gebiet vom Wasser aus erkunden. Im Südosten führt der See in eine Höhle hinein. Ich nehme zuerst die linke Verzweigung, sie endet an einer Schwefellagerstätte. Dann fahre ich mit dem Floß in den rechten Flußarm. Plötzlich geht es vor mir steil bergab. Aus Angst vor dem eiskalten Wasser (Außentemperatur -20 Grad), tausche ich meine Fellsachen gegen die Reptilienkleidung, Huhuhaa, schnell ans Ufer und wieder die warmen, trockenen Sachen angezogen.

Leider schneidet mir der Wasserfall den Rückweg ab. Ich muß also irgendwie zu dem Höhlenteil, der den Urwald mit der Steppe verbindet. Auf meinem Weg kämpfe ich mit brutalen Höhlenmenschen. Ganz ohne Laser komme ich auch hier nicht aus. Im Norden finde ich den Sesam von Marx und westlich davon ein Kohlelager.

Im Süden finde ich schließlich Wasser, hinter dem der Durchgang zum anderen Hölenteil liegen muß. Bevor ein schon bekanntes Flugtier mir die Augen aushacken kann, schaffe es, ans andere Ufer zu schwimmen und den Weg zurück in die Steppe zu finden.

Gegenstände

● **Waffen**	
Pfeil:	Ast + Federn
Bogen:	Ast + Liane
Molotow-Cocktail:	Leere Whiskeyflasche + Kohle + Schwefel + Salpeter + Lianenstück
Droiden-Falle:	(feuerfeste Handschuhe) + schwere Batterie + Schlinge
● **Kleidung**	
Sonnenhut:	Blätter + Nadel und Faden
Kappe:	"epileptische Schildkröte" essen und Panzer nehmen
Fellhose:	6 Stück Fell von Tigern, Büffeln und den "Hasen" + Nadel u. Faden
Felljacke:	12 Stück Fell + Nadel u. Faden
Fellhandschuhe:	1 Stück Fell + Nadel u. Faden
Fellschuhe:	4 Stück Fell + Nadel u. Faden
Lederjacke:	12 Stück Reptilien-Leder + Nadel u. Faden
Lederhose:	6 Stück Reptilien-Leder + Nadel u. Faden
● **andere Gegenstände**	
Fackel:	Ast + Harz
Schlinge:	Ast + Draht
Angel:	Ast + Sicherheitsnadel + Liane + Wurm
Schiene:	Ast + Verband

Das Finale

Mir fehlen jetzt nur noch die Sesams von 3 Robinsons. Nina wartet auf mich, das hat sie mir im Traum mitgeteilt. Von Abelard habe ich noch keine Spur gefunden. Bleibt [illegible]tzsche, mein ärgster [illegible] in der Ausbildung. Kann ich ihm wirklich trauen? Warum mußte ich die Sesams allein beschaffen? Was ist, wenn er mich nur ausbooten will? Ich werde ihm gegenubertreten [illegible] Augen sprechen lassen.

[illegible] ihm begegne, ist mir klar, daß nur einer von uns hier herauskommt. Mit einem gezielten Schuß erkämpfe ich mir seine Gasmaske und neue Patronen fur den Laser. Auf in die Wuste, aus der ein Weg nach draußen fuhren soll.

Diesmal bereite ich mich jedoch besser auf die große Hitze vor. Kurbisse, Kamelköttel und soviel Wasser, wie ich schleppen kann, nehme ich mit. Fleisch werde ich unterwegs finden und sofort verzehren, um die unverderblichen Lebensmittel zu sparen.

Im Westteil der Wüste befinden sich eine Menge schießwütiger Droiden, denen ich nur mit Laser oder Signalfeuerpistole gewachsen bin. Einer ist jedoch dabei, dem kann ich so nicht beikommen. Ich erinnere mich an das Rhino, dem ich bei meinem ersten Besuch ausgewichen bin. In seiner Nähe finde ich eine Batterie. Als ich sie nehme, wacht jedoch das Rhino auf und hat es auf mich abgesehen. Nur in letzter Not kann ich davonrennen, den Weg nach Osten einschlagen und es irgendwann abhängen.

Die Batterie benutze ich für eine Droiden-Falle. Ich lasse den großen Droiden auf mich zukommen und stelle ihm die aufgeladene Falle vor die Füße. Ich selbst schutze mich mit den feuerfesten Handschuhen. Wie vom Blitz getroffen, zerfällt der Droid zu Metallstaub. Hinter ihm führt der Weg in eine rotfarbene Vulkanhöhle.

Weitere Droiden bedrängen mich, bevor ich im Südosten der Höhle den toten Abelard finde und genau untersuchen kann. Seinen Fusions-Laser benötige ich dringend im Kampf gegen die vielen Droiden. Lavamassen versperren mir teilweise so den Weg, daß ich nur kriechend eine Lücke finde und muhsam zum Ziel vordringe.

Im Zentrum scheint sich eine Zentrale zu befinden, denn ich kann Computer von AWE erkennen. Ich kann dort jedoch nicht hin, bevor ich nicht den Sesam von Nina gefunden habe. Sie hat ihn in einer Vulkanspalte versteckt, was sie mir mit ihren telepathischen Kräften mitgeteilt hat. Also nehme ich den Weg nach Westen.

Am Ende der zweiten Abbiegung nach rechts finde ich eine Tür. Leider ist sie mit keinem Mittel aufzukriegen. Den Sesam von Nina finde ich erst ganz im Norden. Endlich habe ich die Sesams aller Robinsons. Auf mich wartet die Zentrale, in der ich das Kraftfeld deaktivieren muß.

Den Schwarm von Flugdroiden schaffe ich mir mit einem Molotow-Cocktail vom Hals. Als ich 19 der Sesams eingegeben habe und sich immer noch nichts tut, benutze ich ein letztes Mal die Karte und prüfe meine Gesundheit. Dann stecke ich auch meinen Sesam in den Schlitz. Der Alarm geht los. Das Gravitationsfeld ist aufgehoben. Da hier nichts passiert, laufe ich zuruck zu der verschlossenen Tür.

Tatsächlich, sie öffnet sich. Ich bin frei! Draußen wartet Nina, und wir können endlich von diesem Planeten verschwinden.

Höhlen		
Höhle1:	T= 7 Grad	Sumpf im W, Urwald im SE
Höhle2:	T= -20 Grad	Steppe im N, Urwald im SE
Höhle3:	T= -1 Grad	Gebirge im NE, Urwald im W
Höhle4:	T= -1 Grad	Sumpf im W, Wüste im S, Steppe im NW
Höhle5:	T= 40 Grad	Wuste im NE

Allgemeine Tips

Streichhölzer sind ziemlich knapp, deshalb:

- Zum Desinfizieren immer Tabletten nehmen
- Ein Feuer machen, wenn man in einer Höhle ist und schlafen will. Nach dem Schlaf kann man die erloschene Fackel mit dem Feuer neu anzünden, ohne ein Streichholz zu verbrauchen.
- Immer mehrere Fackeln mitnehmen, dann kann man das Icon "Fackel ersetzen" benutzen

Wenn man schnell sein muß und zu wenig Kraft zum Rennen hat, dann muß man.

- Entweder schlafen oder ein paar Vitamintabletten nehmen
- Vitamintabletten helfen auch, wenn man schon lange nichts mehr gegessen hat

Verdursten kann man sehr schnell, vor allem in Höhlen, deshalb

- soviel Fleisch wie möglich essen. Es ersetzt viel Wasser. Auch sollte man Fleisch mitnehmen, aber man muß es schnell aufessen.
- Vor allem bevor man in Höhlen geht, Wasser auffüllen. In den einzelnen Gebieten gibt es überall genug Nahrungsquellen.
- Den 3-L-Beutel muß man unbedingt finden!

Wird man verletzt, dann:

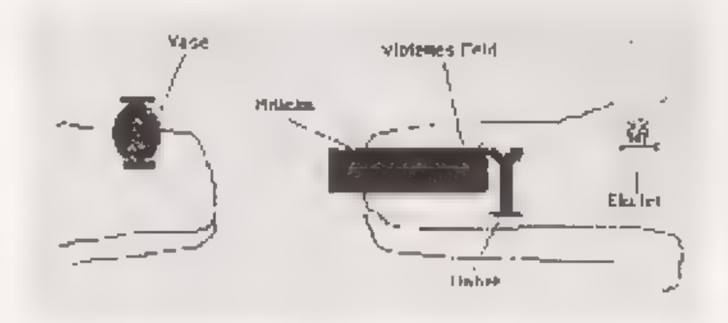
- Nicht sofort die Wunden betäuben und nähen. Zuerst nur verbinden. Verliert man sehr viel Blut, dann kann man mindestens einmal ohne Betäubung nähen.
- Hat man Blut verloren, dann muß man nicht gleich einen Plasmabeutel benutzen. Fleisch und Wasser ersetzen Blut nach und nach.
- Bei beginnenden Infektionen wartet man erst mal ab und benutzt Antibiotika erst, wenn es schlimmer wird

Die Bekleidung sollte dem Wetter angepaßt sein:

- Gegen viel Sonne schützt ein Blatterhut.
- Gegen sehr kaltes Wasser zieht man Reptilleder-Bekleidung an.
- Gegen eisige Kälte helfen warme Pelzsachen.

Hell on Earth

"Besuchen Sie die Erde solange sie nicht indiziert ist", dachte sich unser bewährter Tipslieferant Maurice Waldner aus Reinach und beglückt uns mit allen 32 Leveln von id-Softwares neuer Splatter-Oper. ▶



AL-Quadim

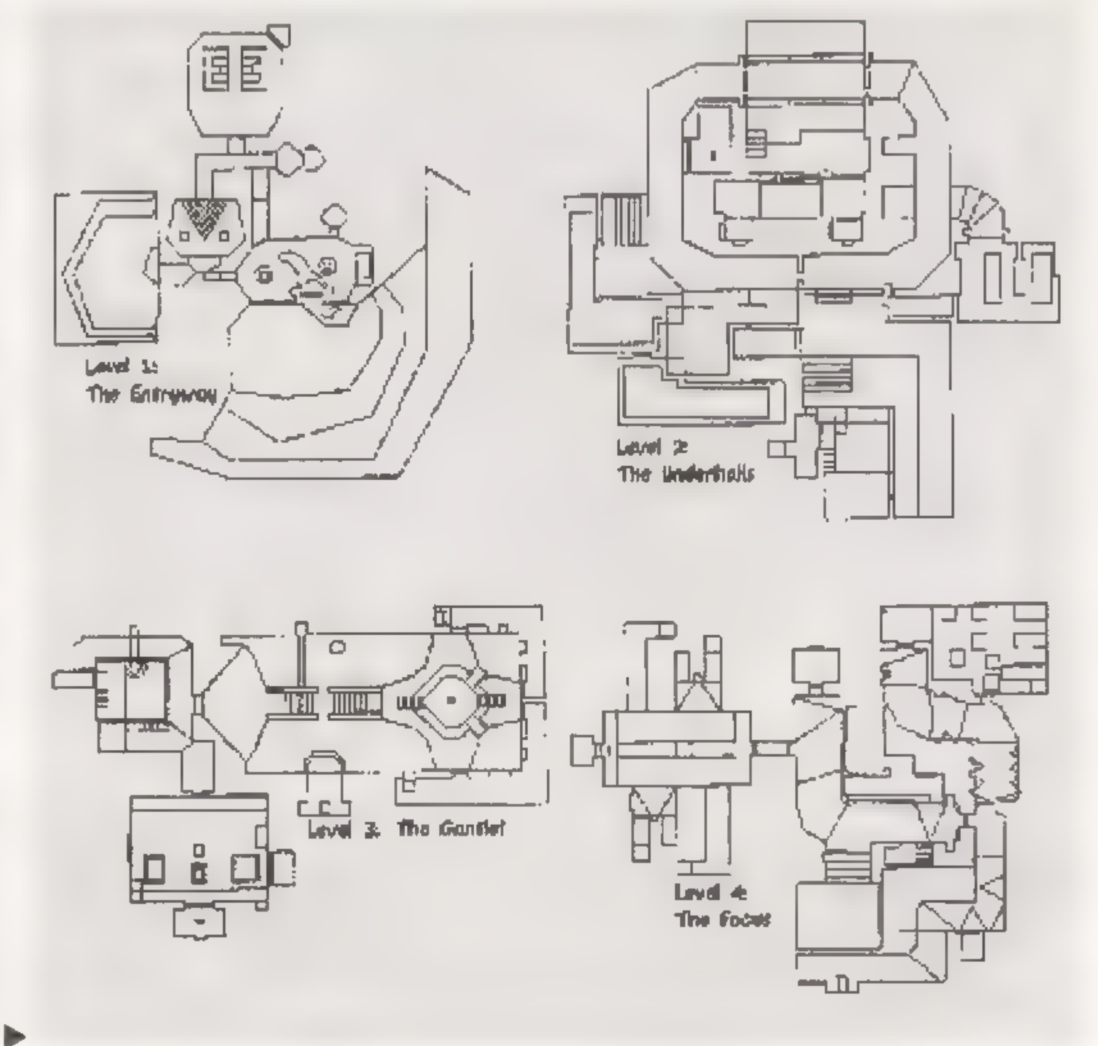
Andreas Duscha aus Remscheid hält einen nützlichen Trick für SSIs Zelda-Klone bereit.

Im Labyrinth der Bibliothek kann man sich an der unten angegebenen Stelle beliebig viele Erfahrungspunkte holen. Hierzu drückt man den Hebel, berührt das violette Feld, läßt sich 350 Erfahrungspunkte gutschreiben und wartet, bis die Flamme auf die Brücke gekommen ist. Nun drückt man den Hebel schnell noch einmal und zieht so die Brücke wieder zurück. Die Flammen der Brücke bleiben nun komischerweise trotzdem an der gleichen Stelle. Jetzt druckt man den Hebel noch einmal und wiederholt den oben beschriebenen Vorgang solange man will.

FIFA Soccer

Oliver Burkietowicz aus Bremerhaven verschönert den Bildschirm und hat ein paar nützliche Ratschläge zur Spielfeldgestaltung bei Electronic Arts Edelballspiel. Eurer Phantasie sind damit kaum noch Grenzen gesetzt.

Man kann das Aussehen des FIFA-Fußballfeldes nach Belieben verändern, in dem man ein Grafikprogramm benutzt, welches das PCX-Format erkennen kann (Photopaint oder Micrografx Draw etc. Paintbrush geht auch, manchmal gibt's verzerrte Zuschauer während des Spiels). Man macht eine Sicherheitskopie der Datei FIELD.PCX aus dem FIFA-Unterverzeichnis GFX (meistens C:\FIFA\GFX), startet das Zeichenprogramm und öffnet die Datei FIELD.PCX. Jetzt benutzt man am besten die wahrscheinlich vorhandene Zoom-Funktion, so daß man die Bildpunkte einzeln verändern kann und bis ins Detail bearbeiten kann. Es lassen sich eigene Bandenwerbungen oder Veränderungen an den Spielfeldlinien verwirklichen, die aber keinen Einfluß auf das Spielgeschehen haben. Natürlich kann man auch True-Type-Schriftzüge über das Spielfeld legen, eine Schreibfunktion gibt es sicherlich. Außerdem lassen sich andere Bilder, z.B. Spiele-Screenshots (außer von id's Actionspiel, die wollen nicht) in das Spielfeld einfugen. Dasselbe gilt auch für die Dateien STADIUM1-6.PCX. Diese stellen die Hintergrundgrafiken für die jeweilige Mannschaftsvorstellungen dar.



	Amiga	PC	CD-ROM
Across the Rhine /dt	—,—	94,95	—,—
Alien Legacy /dt	—,—	85,95	—,—
Anstoss + World Cup Edition /dt	—,—	—,	89,95
Armoured Fist	,	74,95	81,95
Battle Isle 2 /dt	V.mö	79.95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—,—	—,—	49,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	74,95	V mö.
Cannonfodder 2 /dt	54,95	59,95	—,—
Civilization + R Tycoon Deluxe /dt	—,—	—,—	61,95
Creature Shock /dt	—,—	—,—	94,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—,—	79.95	V.mö
Dream Web /dt	V.mö.	85,95	V.mö.
FIFA Soccer /dt	54,95	64,95	69,95
Formula 1 Grand Prix /dt	29,95	29,95	29,95

	Amiga	PC	CD-ROM
Gunship 2000 /dt	[illegible]	79,95	79,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	81,95	—,—
Horra Deutschland /dt	—,—	74.95	74,95
Indy Car Racing	—,—	49,95	—,—
Indy Car Racing Track Pack /dt	—,—	27,95	—,
KA-50 Hokum /dt	—,—	66,95	V.mö
Little Big Adventure /dt	—,—	V.mö.	92,95
Master of Magic /dt	—,—	89,95	—,—
NASCAR Racing /dt	—,—	69,95	V.mö.
NHL Hockey '95 /dt	—,—	—,—	79,95
PGA Tour Golf 486 /dt	—,—	—,—	95,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	—,—	77,95
Privateer & Strike Commander /dt	—,—	—,—	89,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Life)	71,95	71,95	—,—

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 05 37 + 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler



	Amiga	PC	CD-ROM
System Shock /dt	—,—	79.95	84,95
Tie-Fighter/kompl dt	—,—	99.00	—,—
Transport Tycoon /dt	—,—	94.95	—,—
Under a killing moon /dt	—,—	—,—	99,00
Wing Commander Armada /dt	—,—	67.95	79.95
Wing Commander 3 /dt	—,—	—,—	V.mö.

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5" Amiga 500	139,00
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	59,95
Gravis analog Joystick Pro PC	72,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	34,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Sound Blaster Value Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	179,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00

Sonder-Angebote

Alien Breed Special Edition	21 95	— —	—,—	— —
Another World /dt	25 95	25,95	—,—	25,95
Assassin Special Edition /dt	21 95	—,—	—,—	—,—
Body Blows /dt	23 95	— —	—,—	—
Cadaver + Data Disk /dt	27 95	27 95	—,—	27 95
Dune /dt	35 95	35.95	—,—	—,—
Eye of the Beholder /dt	36 95	36.95	—,—	— —
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29 95	23.95	29 95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	— —	29.95	29 95	— —
F-19 Stealth Fighter /dt	29 95	32 95	23,95	32 95
F 29 Retaliator /dt	28 95	35 95	—,—	— —
Great Courts 2 /dt	21 95	21 95	— —	24 95
Indiana Jones 3 /dt	36 95	36 95	36.95	— —
King's Quest 1 2 3 oder 4 /dt	je 25,95	25 95	— —	25 95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25 95	23 95	27 95
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	je 25,95	25 95	—,—	25 95
M1 Tank Platoon /dt	26 95	26 95	23,95	30 95
Mad TV /dt	36.95	36 95	— —	— —
North & South	21 95	21 95	— —	— —
Pirates! /dt	24 95	24 95	23 95	24 95
Police Quest 1 /dt	29 95	29 95	23 95	29 95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29 95	29 95		29 95
Railroad Tycoon /dt	29 95	29 95	29 95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	36 95	36 95	36 95	— —
Silent Service 2 /dt	29 95	29 95	29 95	— —
Space Quest 1 /dt	29 95	29 95	23.95	30 95
Space Quest 2 o. 3 /dt	29 95	29 95	— —	29 95
Street Fighter 2 /dt	25 95	25 95	—,—	29 95
Taskforce 1942 /dt	— —	34 95	—,—	— —
Turrican 1 oder 2 /dt	21,95	—,—	—,—	21,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95	21 95	—,—	21 95
Wing Commander	-	25.95	—,—	—,—
Wing Commander /dt	28,95	—,—	.	—,—

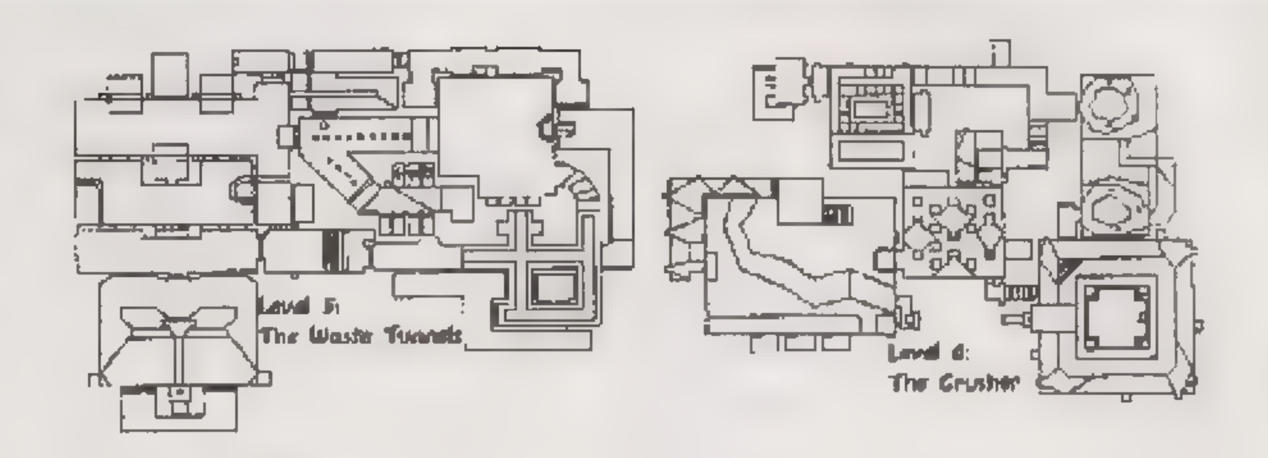
V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Die Monats-Hits

Bundesl. Manager Hattrick /dt	75,– PC
Colonization /dt	89,– PC
Das Schwarze Auge 2 /dt	79,– PC
Master of Magic /dt	[illegible],– PC
NHL Hockey '95 /dt	79,– CD
System Shock /dt	79,– PC
	[illegible],– CD
Theme Park /dt	[illegible],– PC & CD
Under a killing moon /dt	[illegible],– CD

So könnt Ihr gleich bestellen:

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

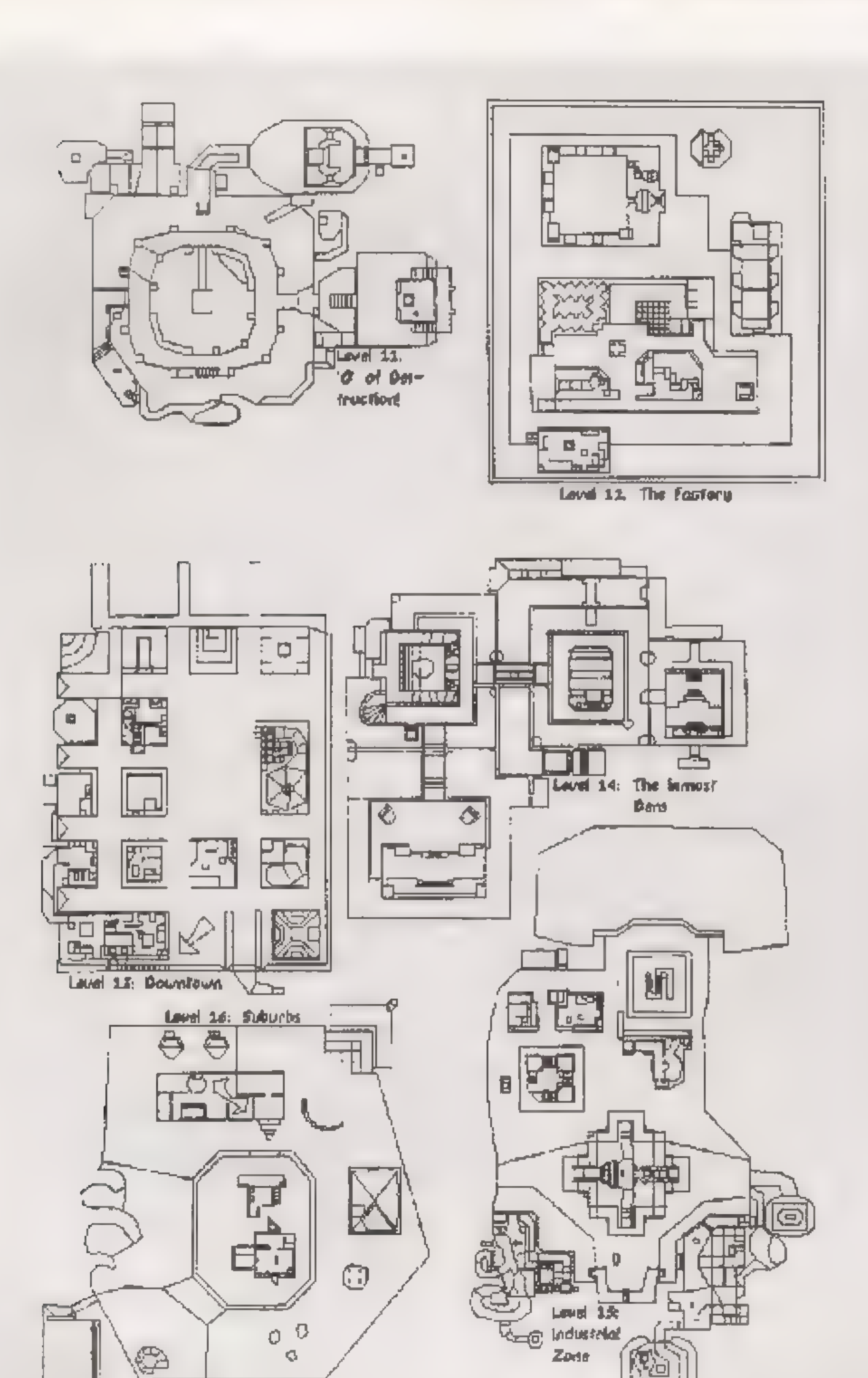


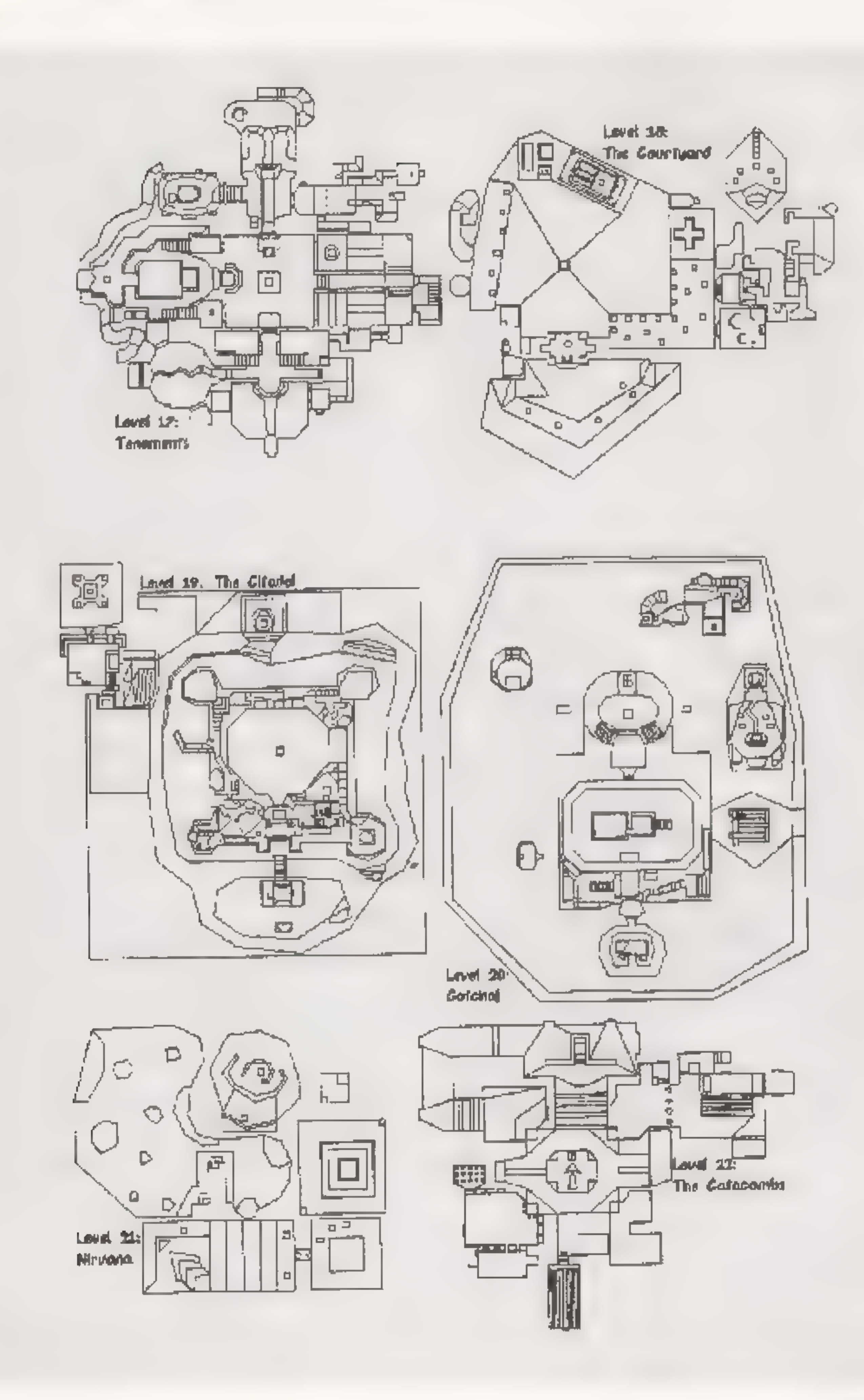
Level 7: Dead simple

Level 8:
Tricks and Traps

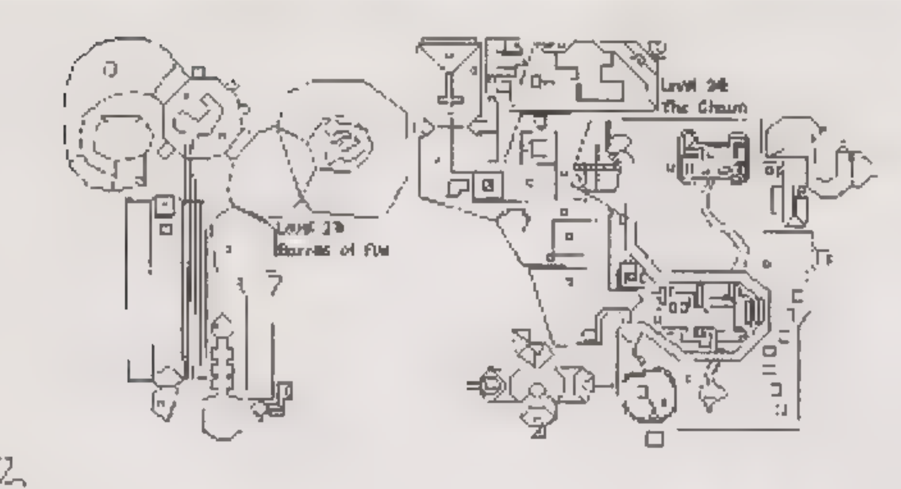
Level 9:
The Pit

Level 10: Refueling
Base

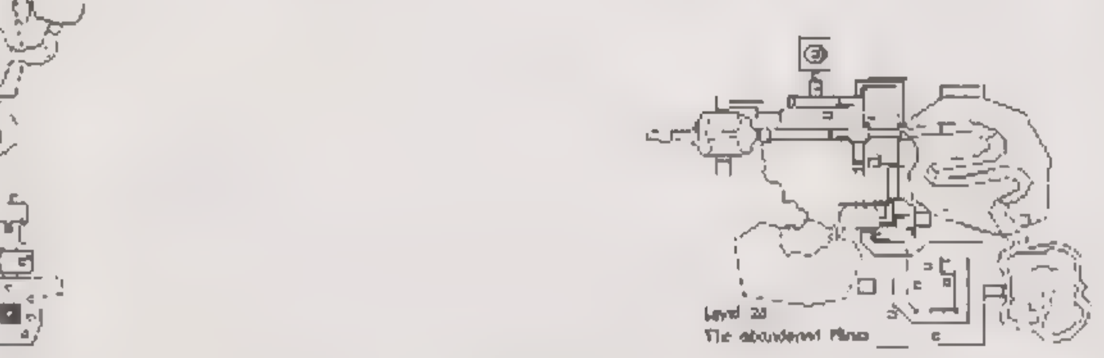

Level 11.
'O of Des-
truction'
Level 12. The Factory
Level 14: The Inmost
Dens
Level 13: Downtown
Level 16: Suburbs
Level 15:
Industrial
Zone



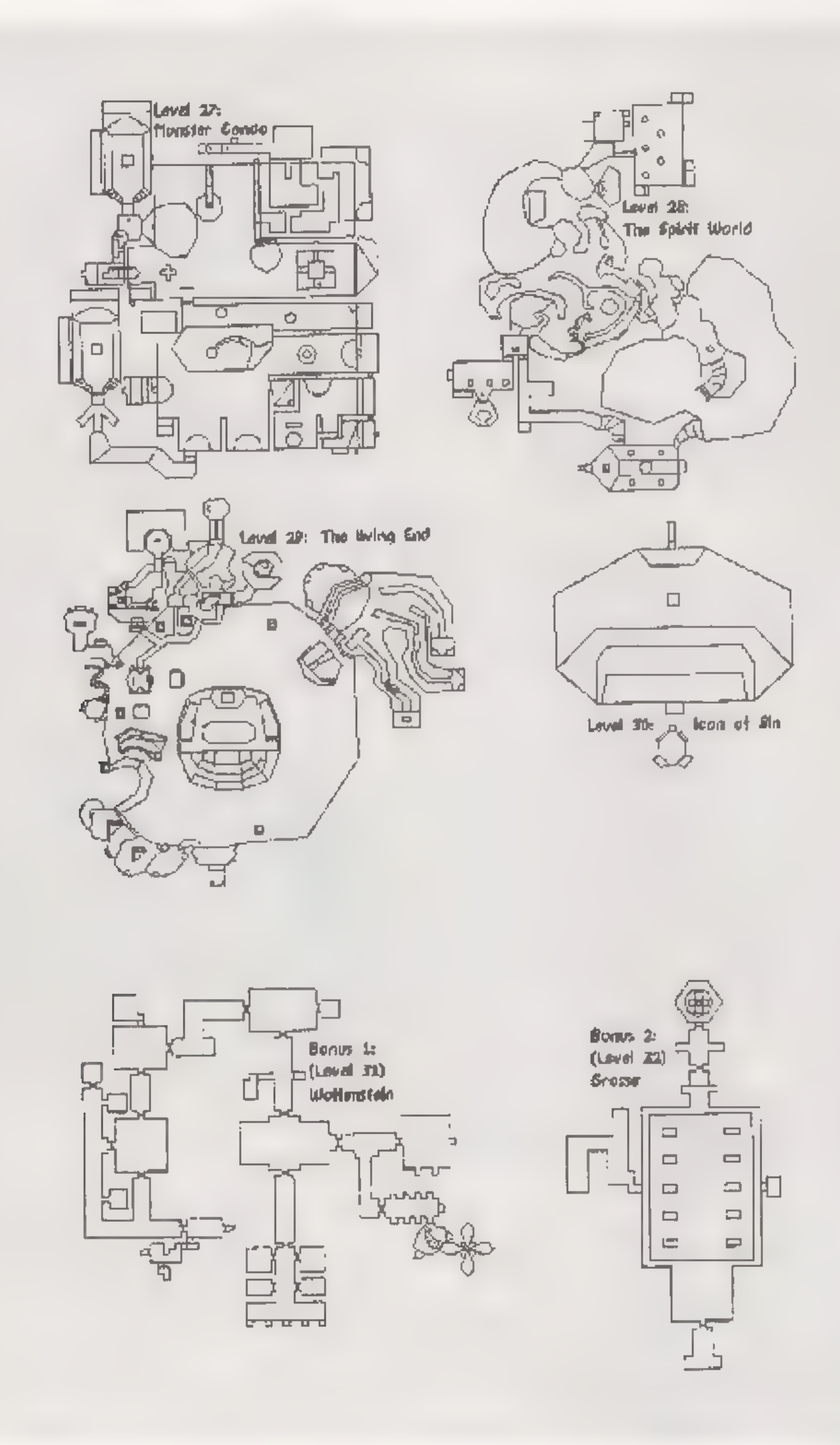
Level 17:
Tenements
Level 18:
The Courtyard
Level 19: The Citadel
Level 20:
Gotcha!
Level 21:
Nirvana
Level 22:
The Catacombs



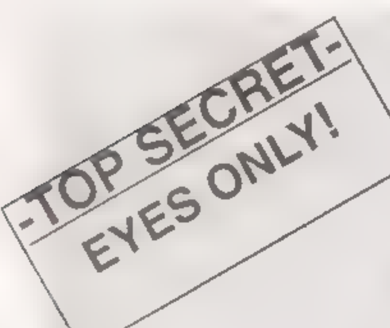
Level 24
The Chasm
Level 23
Barrels of Fun



Level 25
Level 26



Level 27:
Monster Condo
Level 28:
The Spirit World
Level 29: The living End
Level 30: Icon of Sin
Bonus 1:
(Level 31)
Wolfenstein
Bonus 2:
(Level 32)
Grosse



Imperiales Geheimdokument No. 3093-00078-B/TS

TIE-Fighter

Martin Kuppe aus Münster hat sich die Mühe gemacht und alle größeren Schiffe abgeflogen und dabei alle Lasertürme und Geschütze lokalisiert. Wer sein Imperiales Geheimdokument genau studiert, hat keine Probleme, damit die jeweiligen Schwachstellen der Raumer zu lokalisieren.



Aussehen, Bewaffnung und Leistungsfähigkeit der wichtigsten Großkampfschiffe und Plattformen des Imperiums und der Rebellen

▲ Lasergeschütz
★ Lasertürme

Escort Carrier
ESC

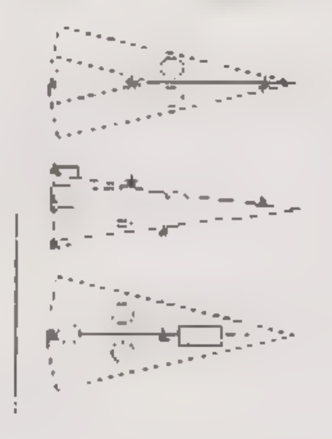
Länge: 900m
Geschw. 12 MGLT
Schilde 160 SBD
Panzer 90 RU

Bewaffnung:
4 Lasertürme
1 Lasergeschütz
1 Raketenwerfer

Interdictor INT

Länge: 600m
Geschw.: 8 MGLT
Schilde: 160 SBD
Panzer: 70 RU

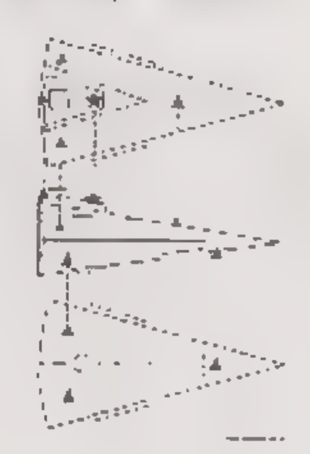
Bewaffnung:
2 Lasertürme
4 Lasergeschütze
kann Hypersprünge verhindern



Victory Star Destroyer VSD

Länge: 900m
Geschw.: 8 MGLT
Schilde: 200 SBD
Panzer: 300 RU

Bewaffnung:
1 Laserturm
7 Lasergeschütze
2 Raketenwerfer



Star Destroyer ISD

Länge: 1600 m
Geschw.: 10 MGLT
Schilde: 300 SBD
Panzer: 150 RU

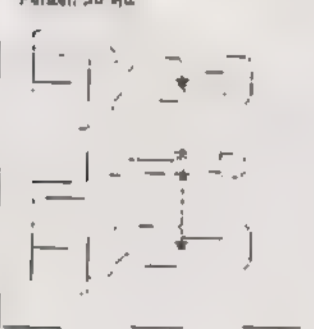
Bewaffnung:
6 Lasertürme
3 Lasergeschütze
1 Raketenwerfer



Corvette CRV

Länge: 150m
Geschw.: 20 MGLT
Schilde: 100 SBD
Panzer: 30 RU

Bewaffnung:
2 Lasertürme
1 Raketenwerfer



Modified Corvette M/CRV

Länge: 190m
Geschw.: 20 MGLT
Schilde: 100 SBD
Panzer: 50 RU

Bewaffnung:
6 Lasertürme
1 Raketenwerfer



Nebulon-B-Frigatte FRG

Länge: 400m
Geschw.: 16 MGLT
Schilde: 160 SBD
Panzer: 80 RU

Bewaffnung:
4 Lasertürme
6 Lasergeschütze
1 Raketenwerfer



Modified Frigatte M/FRG

Länge: 250m
Geschw.: 16 MGLT
Schilde: 160 SBD
Panzer: 100 RU

Bewaffnung:
4 Lasertürme
7 Lasergeschütze
1 Raketenwerfer



Light Calamari Cruiser CRL

Länge: 500m
Geschw.: 12 MGLT
Schilde: 160 SBD
Panzer: 80 RU

Bewaffnung:
2 Lasertürme
7 Lasergeschütze
2 Raketenwerfer



Calamari Cruiser CRS

Länge: 1200m
Geschw.: 12 MGLT
Schilde: 240 SBD
Panzer: 140 RU

Bewaffnung:
3 Lasertürme
7 Lasergeschütze
2 Raketenwerfer



Platform Type 1
PLT/1

Durchmesser: 250m
Schilde: 200 SBD
Power: 100 RU

Bewaffnung:
6 Lasertürme
6 Lasergeschütze
1 Raketenwerfer



Platform Type 2
PLT/2

Durchmesser: 250m
Schilde: 200 SBD
Power: 100 RU

Bewaffnung:
6 Lasertürme
6 Lasergeschütze
1 Raketenwerfer

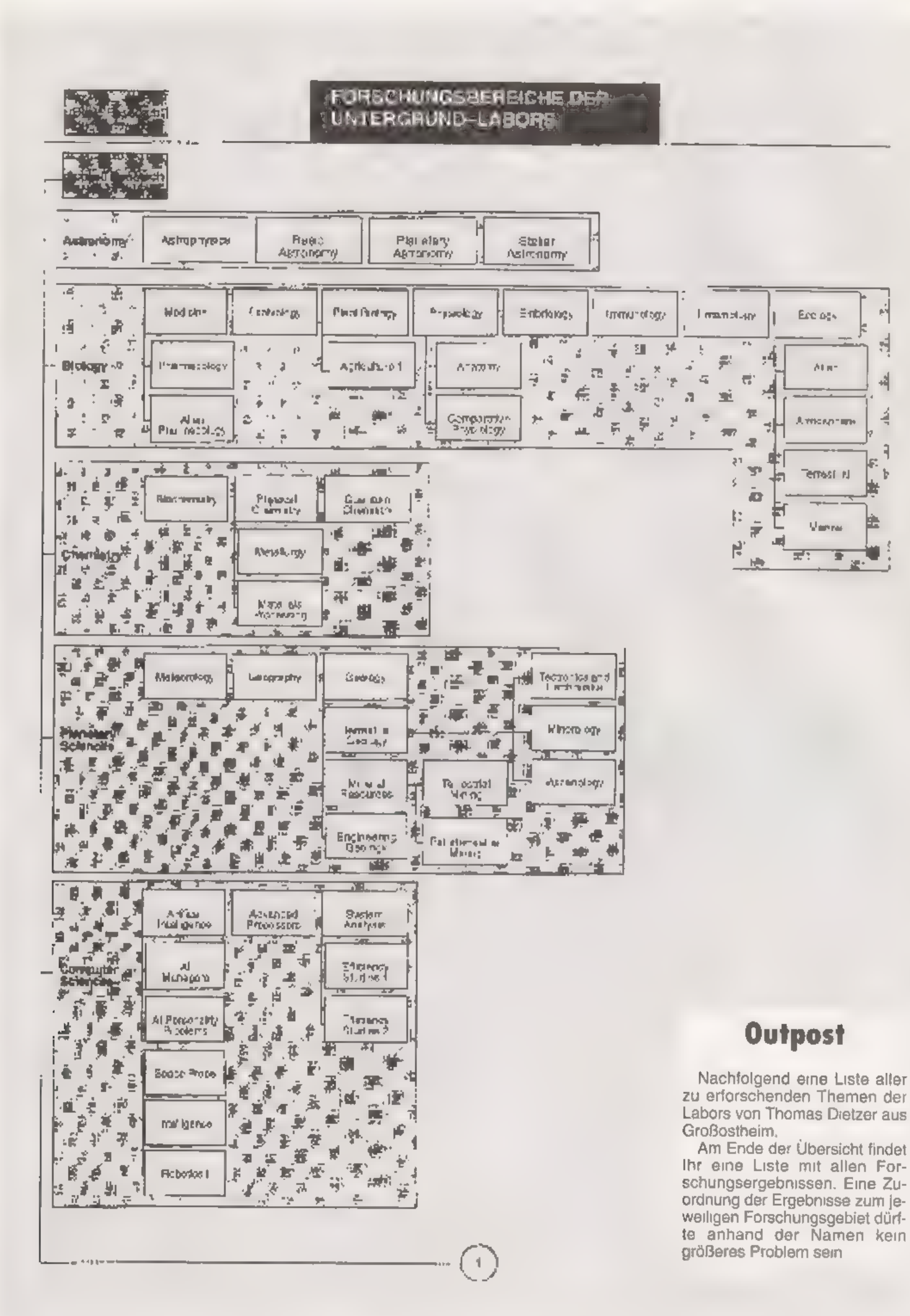


Platform Type 3
PLT/3

Durchmesser: 250m
Schilde: 200 SBD
Power: 100 RU

Bewaffnung:
6 Lasertürme
6 Lasergeschütze
1 Raketenwerfer





Outpost

Nachfolgend eine Liste aller zu erforschenden Themen der Labors von Thomas Dietzer aus Großostheim.

Am Ende der Übersicht findet Ihr eine Liste mit allen Forschungsergebnissen. Eine Zuordnung der Ergebnisse zum jeweiligen Forschungsgebiet dürfte anhand der Namen kein größeres Problem sein

Research Results - Forschungsergebnisse

- Administration Facility
- Alien Virus Cure
- Celestial Navigator
- Comm. / Nav. Sat
- Earthquake Prediction
- Factory Efficiency Increase
- Factory Production Increase
- Find Mine Resource Faster
- General Health Improvement
- Geothermal Power
- Health Improvement
- Hot Lab Facility
- Improved Colony Planning
- Improved Commercial Facility
- Improved Communications
- Improved Crowd Control
- Improved Food
- Improved Food Production
- Improved Laboratory
- Improved Mine Production
- Improved Morale
- Improved Police
- Improved Residence
- Improved Smelter Production
- Improved SPEW Facility
- Improved University
- Infant Survival Improvement
- Intelligent Space Probes
- Life Extension
- Local Planet Data
- Mapping with Coordinates
- Mass Driver
- Meteor Alert
- Meteor Defense System
- Meteorology
- Monorail System
- Multiple AI (5)
- New Food Source
- No AI Problems
- Orbital Observer
- Rapid Building Improvement
- Solare Flare Alert
- Solar Power Sat
- Space Dock
- Space Factory
- Space Lab
- Suspended Animation
- Tech Level Advance
- Terraforming Microbe
- Tokamak Level Advance
- Trade Improvement
- Volcanic Prediction
- Weather Prediction
- Weather Satellites

Cheat Keys

<CTRL> + <F11>	Unbeschränkte Resourcen (Nahrung, Rohmaterial, Energie)		
<CTRL> + <F12>	Einstellen von	Morale	Maximum/Minimum
		Education	Maximum/Minimum
		Crime	Maximum/Minimum

Physics

Aerospace | Orbital Mechanics | Electrical Engineering | Optics | Power Generation | Propulsion Systems | Theoretical Physics

Wind Tunnels | SETI | Robotics 2 | Anti-Matter | Asteroid Mine | Plasma Physics | Quantum Mechanics

Social Sciences

Economics | Political Science | Psychology | Sociology | Urban Studies

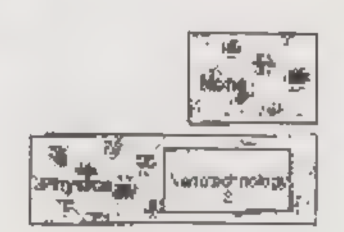
Crowd Psychology | City Planning | Advanced Teaching Methods | Industrial Sociology | Police Science | Cultural Change

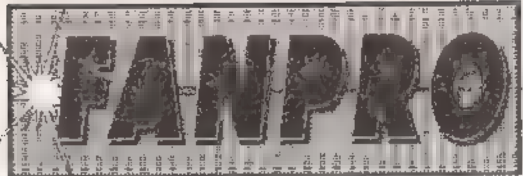
Humanities

Drama | Fine Arts | History | Music | Philosophy

Hot Lab







SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Konkordiastr. 61 - 40219 Düsseldorf

Telefon: 0211/30 45 45 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/39 10 10 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:

Titel	Preis
Aid to Camp US	109 00
American Civil War I - III US	74 00
Carriers at War II US (SSG)	99 00
Conflict Corea US (SSI)	59 00
Genghis Khan II US	99 00
Gettysburg (f. Windows) US	79 00
Global Domination US	94 00
Grandest Fleet US	99 00
Great Naval Battles II US	89 00
Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US	**79.00**
Harpoon II US	99 00
Nobunaga's Ambition US	39 00
Overlord	99 00
Patton s Best US	49 00
Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US	**99.00**
Point of Attack US	69 00
Romance 3 Kingd II US	99 00
Subversion 1,0 US	29 00
Tigers on the Prow US	119 00
Warlords II US	99 00
Warlords II Scen Builder US	89 00
White Death US	49 00
World War II S Pacific US	89 00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen Carrier Strike, Clash of Steel War in Russia und Pacific War Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich Disk oder CD-ROM nur 119 00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
High Command US	69 00
Gettysburg US	119 00
Grandest Fleet US	99 00
Normandy- Crusade US	89 00

Rollenspiel&Adventure

IBM Diskette

Titel	Preis
Al Quadim US	89 00
Crime City US	29 00
Daemonsgate US	94 00
Heirs to the Throne US	89 00
Lands of Lore US	44 00
Legend of Kyrandia II US	49 00
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US	69 00
Metal & Lace US	84 00
Metal & Lace Upgrade US	12 00
Red Crystal US	99 00
Shadow Sorcerer DV	49 00
Stunt Island US	59,00
SuperHeroes o Hobok US	99 00
Wizardry Trilogie I III US	99 00
Wizardry VI-VII DV	89,00

TOP-KNÜLLER!

Battletech Pak
Fur jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse Alle drei bisher erschienen Battletech Computerspiele in einer Box Nur in Diskettenversion US Import nur 79 00

Gold Box
Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box Enthalt Curse of the Azure Bonds Pool of Radiance und Secret of the Silverblades Original US-Version! 3 5"-Diskette nur 69 00

Gold Box II
Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn Original US-Version 3.5"-Diskette nur 69 00

Das Schwarze Auge

Titel	Preis
Schicksalsklinge CD-ROM	99 95
Schicksalsklinge Lösung	24 95
Schicksalsklinge Audio-CD	24 95
Sternenschweif Lösung	24 95

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge Charaktergenerierung, Kampfsimulator Datensammlungen und vieles mehr Für Windows 69 95

Ultima I - VI CD-ROM
Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD US-Version! nur 99 00

UI Underworld I&II CD-ROM
Das Rollenspiel das seinerzeit neue Maßstabe setzte Beide Teile auf einer CD US-Version! nur 99 00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Betrayal at Krondor US	79 00
Dragon s Lair US	109 00
Gabriel Knight US OEM	59 00
Gorg US	69 00
Horde US	129 00
Inca US OEM	39 00
Indiana Jones IV US OEM	79 00
Ishar II DA	49 00
Lost in Time US	69 00
Psychotron US	99 00

TOP-KNÜLLER!

Electronic Arts Top Ten Pack
Zehn Supergames auf CD-ROM u a Chuck Yeager Wing Commander II Ultima VII PGA-Tour Golf Ultrabots Seal Team u v m US-Version! nur 109 00

The Goldtree Engine
Universelle Spielleiterhilfe fur alle Rollenspiele Als Spielleiter können Sie am Computer einen Dungeon oder eine Stadt erschaffen und mit NSCs oder Monstern bevölkern Das Programm simuliert den Tagesablauf in Ihrer Stadt. Egal, wann und wo Ihre Spieler auftauchen - Sie wissen immer, was läuft! 3.5"-Diskette. US-Version

Titel	Preis
Goldtree Engine	109 00
Zusatzdisk The Outer City	69 00

Lösungshilfen/Bücher

Titel	Preis
Dark Sun US	27 00
Falcon, Of Combat Book US	42 00
Global Conquest US	48 00
Great War Planes (Red Baron, Aces of the Pacific) US	48 00
Harpoon Battlebook US	39 00
Lucasart Air Comb. Strat US	39 00
Might&Magic Comp US	39 00
Outpost US	39 00
Questbusters US	29 80
Seawolf US	39 00
Sim City 2000 US	39 00
Tie Fighter Strategy US	39 00
Ultima VIII US	29 80
Wizardry VI US	29 80
Wizardry VII US	32 00

Simulation

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Air Combat Classics (Battlehawks 1942 Their Finest Hour Secret Weapons o t Luftw) US	79 00
Formula 1 Grand Prix DA	49 00
Mad News DV	99 00
Merchant Prince DA	99 00
Pirates Gold DA	89 00
Reach for the Skies US	59 00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Aviator US	99 00
Falcon Gold US	119 00
Formula 1 Grand Prix DA	49 00
Rebel Assault dt Untertitel	99 00
Shuttle US	49 00
Subwar 2050 DA	109 00
Syndicate DV	109 00
Tornado DV	49 00

TOP-KNÜLLER!

Mouspads

Star Trek:

Titel	Preis
Bird of Prey	29 80
Classic Enterprise	29 80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29 80
Classic Enterprise groß	34.80

Star Wars:

Titel	Preis
Luke & Leia	29 80
Darth Vader	29 80
Yoda	29 80
Rebel Assault	29 80
Millenium Falcon	29 80

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Anderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30 00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8 00). Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop Classic	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Konkordiastr. 61	Morgensstr. 4
40210 Düsseldorf	40219 Düsseldorf	52064 Aachen



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit **POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.**

Theme Park

Simon Lutzberger aus München hilft allen Rummel-Gurus, die noch an den ersten Rides knabbern und sich nicht an die Spielstände wagen. Im Save-Verzeichnis schlummert eine Datei namens "DEMO.GUY". Gebt als Euren Spitznamen also einfach DEMO an, wählt "Spiel fortsetzen" und schon habt Ihr einen riesigen Park und alle Attraktionen zur Hand



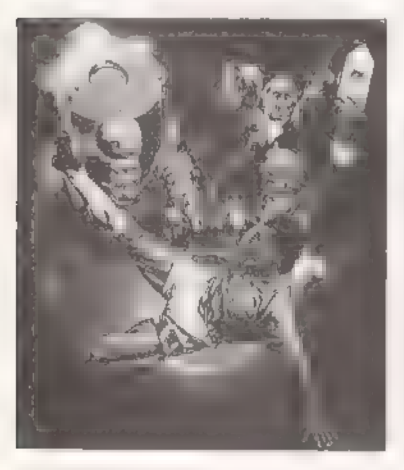
Flashback

Wer bei Delphines *Flashback* heftig zu knabbern hat und zu schnell stirbt, benutzt die Hexerei von Alexander Fix aus Weinstadt.

Im Verzeichnis DATA finden wir die Leveldaten zu allen 16 Karten (LEVELXX.PGE). Hier wird, nach einer Sicherheitskopie, einfach das Byte an der Stelle 010A auf FF gesetzt und schon habt Ihr beim Starten im jeweiligen Level 255 Leben.

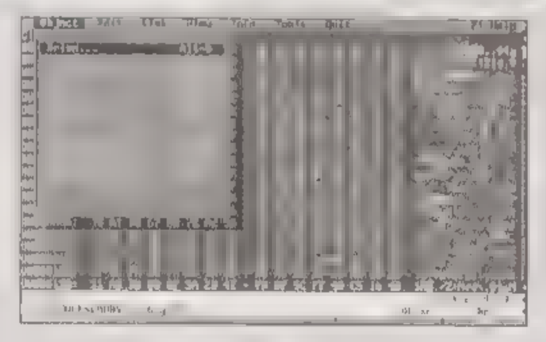
Bundesliga Manager Hattrick

Akuter Geldmangel? Die besten Spieler laufen Euch davon? Kein Problem mit dem Cheat von Axel Ottleben aus Niestal. Zahlt im Spiel einfach 255 Mark auf ein Sparkonto ein und speichert ab. Nun editiert Ihr den abgespeicherten Spielstand. Schaut Euch die Zeile 0AE0 etwas genauer an. Die letzten drei Bytes beschreiben Euer Bankkonto – das erste Byte sollte dabei auf FF stehen (da 255 DM). Schreibt in diese drei Stellen einfach 01 01 01 und hebt das Geld nun von der Bank ab – siehe da: 16 Millionen DM mehr zur Verfügung. Natürlich läßt sich die Prozedur mehrmals wiederholen

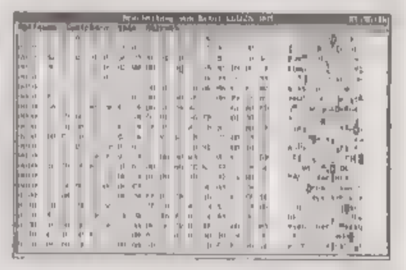


So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr mußt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere / nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez.



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr



Amiga-Besitzer gehen bei dazugehörigen Hex-Tips ähnlich vor, wie die PC-Kollegen: Mit einem Hex-Editor den jeweiligen Spielstand editieren und wenn möglich, vorher eine Sicherheitskopie erstellen. Eine Festplatte bewährt sich hierbei allein der Bequemlichkeit wegen. *kn*

Hell on Earth

Michal Brenner aus Bratislava in der Slovakei hat sich eingehend mit id's neuestem Spektakel auseinandergesetzt. Da der Levelwarp-Cheat nicht mehr funktioniert, läßt uns id die Level nun direkt aus dem Setup anwählen: Startet das "setup" und druckt einfach F1 – voila!

Wer sich näher mit dem "Nightmare"-SchwierigkeiTS-grad befaßt, sollte die Hexerei von Michal zu Hilfe nehmen, da Cheats gewohnheitsgemäß nicht bei "Nightmare" funktionieren. Unten seht Ihr also die genaue Aufschlüsselung des jeweiligen Spielstandes.

```
                 DOOM I : Hell on Earth v1.666
             SaveGameHack 'Z&H'   good for NIGHTMARE

        +0 -1 +2 +3 -4 +5 +6  7 +8 +9 +A +B +C  D  E  F    0   4   8   C
000000  XX XX XX XX XX XX XX 0C 00 00 0C 00 00 00 00 00   HACKING,........
000010  03 0C 00 03 0C 00 00 0C 76 65 72 73 69 6F 6E 20   ........version
000020  31 30 36 03 0C 00 00 0C 00 [illegible]             106.....
000030  03 60 00 03 04 15 F5 0F 00 [illegible]
000040  00 0C 00 03 0C 00 61 0F 00 [illegible] 24 [illegible]
000050  04 0C 00 03 HE HE 03 0F AR AR 0C 00 00 77 00 00
000060  03 0C 00 03 0C 00 00 0C 00 00 [illegible]
000070  03 0C 00 03 0C 00 03 0C BC 00 0C 00 YC 00 00 00
000080  RC 0C 00 03 0C 00 00 0C 00 00 [illegible] 00 00 00 00 00
000090  03 0C 00 03 0C 00 03 0C 00 00 0C 00 00 00 00 00
0000A0  03 0C 00 03 WH 00 00 0C 0A 00 0C 00 31 00 0C 00
0000B0  PI 00 00 03 81 00 03 0C CC 00 0C 00 RL 00 00 00
0000C0  PL 0C 00 03 BP 00 00 0C CS 00 0C 00 S2 00 0C 00
0000D0  BN SN 00 03 SN 8N 03 0C RN RN 0C 00 CN CN 00 00
0000E0  BM BM 00 03 SM 8M 00 0C RM RM 0C 00 CM CM 0C 00
0000F0  03 00 00 03 0C 00 03 0C 00 03 0C 00 00 00 00 00
----------------------------------------------------------------------
XX = Slot name                               PI - Pistol
HE = Health (0-999)                          S1 - Shotgun
AR = Armour (0-999)                          CC - Chaingun
BC = Blue Card (0-1)                         RL - Rocket Launcher
YC = Yellow Card (0-1)                       PL - Plasma Blaster
RC = Red Card (0-1)                          BP - BFG 9000
WH = Weapon holding                          CS - Chainsaw
 (0=PI,1=S1,3=CC,4=RL,5=PL,6=BP,7=CS,8=S2)   S2 - SuperShotgun *NEW*
BN = Bullets now                             BM - Bullets maximum
SN = Shells now                              SM - Shells maximum
RN = Rockets now                             RM - Rockets maximum
CN = Cells now                               CM - Cells maximum
----------------------------------------------------------------------
                                             Made [illegible]
```

Superhero League of Hoboken

Wer Geldprobleme im abgefahrenen *Superhero League of Hoboken* hat, sollte sich den Trick von Martin Dietrich zu Herzen nehmen. Ändert in Eurem Spielstand einfach die Bytes 004D77 in A8 und 004D78 in 61. Jetzt haben unsere Superhelden ersteinmal leckere 25 000 Credits im Sparburger.

Waxworks

Einen ganzen Haufen von Hexereien "guter alter" Spiele sandte uns Mark Wedekind aus Georgensmünd. Hier der erste für *Waxworks*. Editiert einen Spielstand einfach wie in der Abbildung.

```
Datei   : XXX.sav
Cluster: Diskedit 39E0 u. 3A20
         Pctools  028/480 u. 019/032

Sektor : 28

0480    xx xx xx xx xx xx xx xx   xx FF xx xx xx xx xx xx
(39E0)                               \/
                                  Exp Punkte
```

Battle Isle 2

Wenn Euch das Editieren der einzelnen Einheiten zu aufwendig und zu "unfair" ist, sollet Ihr den Tip von Tim Schwarz aus Berlin benutzen, der nicht ganz so "unfair" und auch weniger aufwendig ist.

Nehmt Euch einfach einen Spielstand, editiert zuerst das 9. und 10. Byte in Zeile Hex 000050 und setzt es auf E7 03 (gesamte Energie). Nun tut Ihr dasselbe mit dem 7. und 8. Byte in Zeile 000060 (Material, das insgesamt zur Verfügung steht). Wie Ihr die einzelnen Städte und Fabriken editiert, seht Ihr am Beispiel der Stadt Galpaltu in der nebenstehenden Tabelle

```
BEISPIEL - STADT GALPALTU

① - ENERGIE (in der Anlage verfügbar)        : [30 00] - 48 ersetzen durch [E7 03]   999
② - MATERIAL (in der Anlage verfügbar)       : [11 00] - 17 ersetzen durch [E7 03]
③ - ENERGIE (pro Runde dazugewonnen)         : ... [04] - 04 ersetzen durch [63]       99
④ - MATERIAL (pro Runde dazugewonnen)        : ... [05] - 05 ersetzen durch [63]
⑤ - SPIELER (Tabelle unten)

005870                                ①          ②     ③    ④   ...  00 10
005880   03 [illegible] 00 [illegible] 00 02 07 [30 00][11 00][04][05] [illegible] FF [illegible]
005890   [illegible] FF [illegible] FF FF [illegible] FF [illegible] FF F7 F7 FF [illegible] |FF [illegible] FF
0058A0   FF FF [illegible] FF [illegible] F7 FF FF FF [illegible] FF [illegible] FF |03 02 00
0058B0   00 00 00 00 00 03 03 [illegible] 0C [illegible] 01 [01] 0C 00 00 0C
0058C0   00 [illegible] 00 [illegible] 03 01 0C 00 0C [illegible] [30 0C][2B 00][0D]
0058D0   [00] |CE [illegible] FF [illegible] FF FF FF FF [illegible] FF [illegible] FF FF FF FF
0058E0   FF |FF FF FF FF FF [illegible] FF [illegible] FF FF FF FF FF FF [illegible]
0058F0   FF |0C [illegible] 00 00 00 03 03 03 03 03 03 00 [illegible] 00 [01]
005900   ... |[illegible] - - - - - - - - [illegible] Bytes - - - - - - - [illegible]|

DATEN DER EINZELNEN SPIELER

01 => Spieler - blau
02 => Titan-Net - rot
00 => Partisanen - dunkelgrün
10 => Kai Armee - hellgrün
04 => Zeboaten - gelb
40 => unbesetzte Anlagen - beige
```

Ishar 3

Geldsorgen in Simarils neuestem "Rollenspielfetzer"? Kein Problem mit dem Trick von Robert Wagner aus Spremberg. Wandelt einfach das Byte an Hex-Position 21 in FF um. Nun kann auch zu Beginn schon kräftig für Eure Leute eingekauft werden.

Bat 2

Und wieder Mark Wedekind: Diesmal wird Euch in Ubi Soft's Cyber-Abenteuer eine fette Brieftasche beschert.

```
[illegible]
Geld
[illegible]
```

Speedball 2

Mark zum dritten ... Geldnöte in dem Sportschocker der Bitmaps können vergessen werden.

```
[illegible]
```

Buck Rogers

Last but not least – Nummer vier von Mark Wedekind. SSI's *Buck Rogers* ist nun nicht sofort lösbar, aber um einiges angenehmer zu spielen.

```
[illegible]
```

Syndicate

Alexander Münchenhagen aus Seelscheid hilft deprimierten *Syndicate*- und *Syndicate Mission Disk*-Spielern weiter. Mit seiner Hexerei ist es endlich möglich, die Kosten für die Waffen auf 0 zu senken und, was besonders neckisch ist, die Munition auf über 14 000 Schuß zu heben. Um die Munitionswerte der Waffen und des Energieschirmes hochzusetzen, gleichzeitig aber die Preise und Nachladekosten zu senken, editiert Ihr Euch einen Spielstand (z.B. 00 GAM) aus dem Verzeichnis C:\SYND\SAVE für das originale *Syndicate* oder aus dem Verzeichnis C:\SYND\SAVE2 für das *Syndicate* mit Mission Disk. Nun setzt Ihr alte Werte unter den angegebenen Adressen auf 00 bzw 01 3A (siehe Abbildung).

Nun dürften die zahlreichen Missionen, vor allem die der *Syndicate Mission Disc*, keine Probleme mehr bereiten, denn Ihr könnt mit jeder Waffe (außer Pistole), über 14 000 mal feuern, bevor sie leer ist. Auch der nun recht sinnvolle Energie- oder Tarnschirm hat eine stark verlängerte Laufzeit. Viel Spaß beim Niederschlagen der Revolte.

Adressen für Syndicate ohne Missions:

Auf 00 setzen	Auf 01 3A setzen
26AB-AC & 26B1-B2	26AF-B0
28A0 & 28A6	28A4-A5
2A95-96 & 2A9B	2A99-9A
2C8A-8B & 2C90	2C8E-8F
2E7F-80 & 2E85-86	2E83-84
3074-75 & 307A	3078-79
3269-6A & 326F	326D-6E
4211-12 & 4217	4215-16

Adressen für Syndicate mit Missions:

Auf 00 setzen	Auf 01 3A setzen
2B8C-8D & 2B92-93	2B90-91
2D81 & 2D87	2D85-86
2F76-77 & 2F7C	2F7A-7B
316B-6C & 3171	316F-70
3360-61 & 3366-67	3364-65
3555-56 & 355B	3559-5A
374A-4B & 3750	3743-44
3F1E-1F & 3F24	3F22-23
46F2-F3 & 46F8	46F6-F7
2997-98	/
299D-9E	/
(hier alle Bytes auf 00)	(hier das erste Byte auf 01 und das zweite Byte auf 3A setzen)

Hurra Deutschland



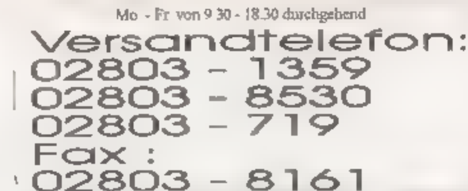
Auch im deutschen Spitting-Image-Klone wird es keine Geldsorgen mehr geben, nehmt Ihr Euch den Cheat von Axel Hickethier aus Coswig zu Herzen. Verändert das Savegame wie in der Abbildung angegeben und schon habt Ihr satte 16 Millionen Deutsche Steuermark im Säckl

	Zeile	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
vorher:	00000100:	70	11	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
danach:	00000100:	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00



CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehouse
46483 Wesel / Dudelpassage, 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12, 02821 - 14483
47608 Geldern Innenstadt-Glockengasse 13, 02831 - 87904
" Ab Februar Ladenlokal auch in Dortmund "
Ladenpreise variieren!!!!!



Mo - Fr von 9.30 - 18.30 durchgehend
Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Versandanschrift: S. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacific Air War	DA	89,95
A-Train	DV	39,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aladin	DA	x67,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Bloodnet	DA	67,95

Bundesl.Manager 3 Hattrick DV 74,95

Titel		Preis
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Cannon Fodder 2	DA	I.V.
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95

Colonization DV 89,95

Titel		Preis
Cool Spot	DA	54,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	EV	67,95
Delta 5	DV	x79,95
Der Baulöwe	DV	x87,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95

Die Siedler DV 74,95

Titel		Preis
Dune 1	DV	34,95
Dune 2	DV	59,95

DOOM 2 89,95

Titel		Preis
Dreamweb	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	59,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F14 Fleet Defender	DA	89,95
F14 Fleet Def. Mission	DA	x47,95

FIFA Soccer DV 64,95

Titel		Preis
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdall 2	DV	74,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
In Extremis	DV	67,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95

Das schwarze Auge 2 DV 74,95 voll deutsch

Titel		Preis
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95

Lollypop DV 74,95

Titel		Preis
Load Runner	DA	x67,95
Lords of Realms	DV	67,95
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus:	DV	99,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zack Mc Kracken		

MAD News DV 74,95

Titel		Preis
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Magic	DV	x89,95
Master of Orion	DA	89,95
Mortal Combat	DA	49,95

Titel		Preis
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Soccer Kid	DA	67,95
Space Quest 5	DV	64,95
Space Simulator	EV	84,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95

Star Trek 2 DV 79,95

Titel		Preis
Starlord	DV	89,95
Star Crusader	DV	79,95
Strike Comander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	47,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95

Battle Bugs DV — PC 59,95 — CD-ROM 77,95

Titel		Preis
Master of Orion	DA	89,95

Micromaschines DA 49,95

Titel		Preis
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
NASCAR-Racing	DA	I.V.
Outpost	DV	67,95
Overlord	EV	67,95
Oxyd Magnum	DV	47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	EV	67,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenloft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95

System Shock DV 74,95

Titel		Preis
T.F.X.	DV	79,95
Terminator Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter	DA	74,95
Transpot Tycoon	DV	x89,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Tubular Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	89,95
Ultima 8	DV	74,95
Victory at Sea	EV	x79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	67,95

Wing Armada DA 64,95

Titel		Preis
Wings of Glory	DV	x87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World of Lemminge	DA	x59,95
World War 2	DA	77,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid	DV	49,95

Schnäppchen gefällig ?

Formula One Grand Prix DA
F - 15 Strike Eagle 3 DA
Gunship 2000 DA
Der Patrizier DV

je Spiel nur **29,95**

Wahlweise auf CD - ROM oder 3,5" Diskette

PC-CDRom

Titel		Preis
10 Jahre Interplay 10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	x84,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Szenerie	DV	47,95
Beneath Steel Sky	DV	79,95

CD Bloodnet DA 67,95

Titel		Preis
Burning Steel 1 incl. Editor Data Shiffe Amerika	DV	87,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95
Castles 2	DA	x79,95
Comanche incl.Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Creature Shock	DA	I.V.
Critical Path	DV	99,95
Dark Forces	DA	I.V.
Dark Sun	DV	79,95
Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Die Höhlenwelt-Saga	DV	x87,95
Dragon Lore	DV	x79,95

CD Dreamweb DV 74,95

Titel		Preis
DXXM Utilities mit 900 Level und Level-Editor!!!	EV	29,95

CD DOOM 2 79,95

Titel		Preis
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
Falcon Gold	DA	89,95

CD FIFA Soccer DV 67,95

Titel		Preis
Gabriel Knights	DV	79,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
History Line 14-18	DV	59,95
Ishar 3	DV	79,95
Inca 2	DV	99,95

CD Inferno DV x89,95

Titel		Preis
Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	I.V.
Lukas Clas. Advent	DV	99,95
Indiana Jones 3, Loom		
Maniac Mans.!/ZackMc Krakken		
Lukas Flight Class.,	DA	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Hour+Data		
Secret Wappon of the Luftwaffe + 4 Missionsdisketten		
Mad DocMc Cree 2	EV	84,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 1 - 3	DV	87,95

CD NHL Hockey95 DA 79,95

Titel		Preis
Myst	DA	87,95
Oldtimer	DV	x84,95
Outpost	DV	79,95

CD PGA Golf DA 89,95

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

PC-CDRom

Titel		Preis
Pinball Deluxe	DA	67,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots		I.V.
Saga of Aces Compilation enthält:	DA	x84,95
o Roter Baron + Data		
o Aces of Pacific + Data		
o Aces over Europe		

CD Sam & Max DV 89,95
"mit komplett deutscher Sprache"

Titel		Preis
Star Trek 1	DV	x84,95
Starlord	DV	89,95

CD Simon the Sorcerer DV 79,95
"mit komplett deutscher Sprache"

CD Strike Comander und Privateer DA 84,95
"incl. aller Zusatzmissionen und Speechpack's"

Titel		Preis
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95

CD System Shock DV x79,95

Titel		Preis
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95

CD Theme Park DV 74,95

Titel		Preis
Tie Fighter	DA	x79,95
U.F.O.	DV	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Universe	DA	x69,95

CD Wing Armada DA 79,95

CD Wing Comander Teil 1 und 2 DA 67,95
"incl. aller Zusatzmissionen - und Speechpack's"

Titel		Preis
Wolfpack	DV	67,95

Gravis Game Pad nur 45.95

Gravis Joystick analog Pro nur 64.95 !!

Original Soundblaster Pro Stereo 159.-

Original Soundblaster Pro 16 BASIC 199.-

Preisliste kostenlos !!!!

Ab 250,-DM Portofrei Vorkasse 5,50 DM Nachnahme 9,90 DM Zustellgebühr schon incl. zuzügl. 3,- DM Zahlkartengebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt I.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Ausgescrollt

Da mir meine alte VGA-Karte in letzter Zeit schlicht und einfach zu langsam war, kaufte ich mir die "Elsa Winner 1000" (ISA-Bus, 2 MByte VRAM). Doch ich muß in letzter Zeit immer wieder feststellen, daß gerade bei horizontal scrollenden Spielen (Tubular Worlds) ein paar Zeilen des Bildes nicht korrekt dargestellt werden. Liegt das vielleicht an dem auf der Karte installierten 928er Chip von S3? Ich habe schon des öfteren gehört, daß dieser Chip gerade unter DOS häufig zu Problemen führt. Gibt es vielleicht einen Treiber, der mein Problem lösen könnte, und wenn ja, von wo kann ich ihn ohne Modem beziehen?

Mark Jendrzok, Bad Homburg

Echte Probleme mit den S3-Chips gab es eigentlich nur bei der allerersten Variante, dem 911er Chip. Dieser war nicht in der Lage, Grafiken nach VESA darzustellen Bei allen Nachfolgechips war dieses Problem behoben. Einen Treiber gibt es für Deinen Fall nicht. Ich könnte mir vorstellen, daß das beschriebene Verhalten etwas mit dem Timing der Karte zu tun hat. Je höher nämlich die Bildwiederholfrequenz einer Grafikkarte ist, desto langsamer kann der Prozessor Daten schreiben. Nun liefert gerade Elsa ein Konfigurationsprogramm mit, bei dem man die verschiedenen Frequenzen der unterschiedlichen Auflösungen ziemlich frei einstellen kann. Versuch einmal, die Bildwiederholfrequenz herabzusetzen Vielleicht wird das Problem dadurch behoben.



Da denkt man nun, man tut den treuen Käufern der *POWER PLAY* etwas Gutes, veröffentlicht in der Ausgabe 9/94 einen Soundkarten-Vergleich, und schon wird man mit Nachfolgefragen überschüttet. Die größte Verwechslung, die es gab, betraf wohl die Bezeichnung "General MIDI" Sehr oft wurde die Frage gestellt, wie denn die getesteten Soundkarten oder General-MIDI im allgemeinen im Vergleich zu normalen Karten wie "Sound Blaster 16" oder "Sound Galaxy"-Karten abschneiden. Zwei der Briefe hab' ich hier stellvertretend für all die anderen Fragen abgedruckt. Ansonsten kann ich mich über ein Zuwenig an Arbeit nicht beklagen. Im Moment ist es so, daß der Postkasten regelmäßig alle zwei Wochen überquillt und unsere Assistenz Kathy schon mit einem Gehaltsabzug wegen zusätzlichen Stahlstützen für den Postkasten droht. Alle Fragen kann ich deshalb nicht beantworten, wobei ich weiterhin versuche, die wichtigsten Anfragen herauszupicken. Bis zum nächsten Ausgabe,

Euer Henrik



Sprites

Ich bin froh, daß sich Firmen wie Microsoft mit "WinGee" und Intel mit "3D-Render" (glaube ich) auch um PC-Spiele kümmern. Aber ich warte auf PC-Zusätze, die die bei den Konsolen schon seit langem üblichen Sprites unterstützen, denn diese machen doch die Programmierung von "Beat'em Ups" einfacher. Es wäre doch sicherlich nicht schwer, sich die Baupläne zur Sprite-Hardware zu nehmen und sie in eine PCI/VLB/ISA-Karte zu integrieren. Konsta Tiihonen, Kulenholz

Ja, ja, ich, ich! Her damit! Im Ernst. Ich wäre wohl der erste, der dem Händler so eine Karte aus den Fingern reißen würde. Wenn es dafür Software gäbe Und genau das ist wohl auch der Grund, warum bisher niemand so einen Grafikchip entworfen hat. Nintendo und Sega hätten in Form ihrer Anwalts-Armee sicher etwas dagegen, wenn genau die Chips der Konsolen kopiert würden. Aber ein Elektrotechnikstudent im letzten Semester, der ein bißchen was mit Spielen am Hut hat, kloppt so einen Chip mit links zusammen. Das Problem wäre die Software. Die Karte würde sich nämlich nur dann verkaufen, wenn auch eine entsprechende Auswahl an Programmen erhältlich ist. Anders herum wurden die Softwarehersteller nur dann Titel für diese Karte produzieren, wenn entsprechend viele Karten verkauft wären. Denn nur dann würde sich der Entwicklungsaufwand für so ein Spiel lohnen. Ohne Software also keine Karte und ohne Karte keine Software.

Tatsächlich bemuhen sich im Moment zwei Firmen um entsprechende Chips. Diese können zwar keine Sprites darstellen, werden aber für 3D-Grafiken prädestiniert sein. Also genau das, womit der Automat "Virtua Fighter", die 32-Bit-Konsole von Sega und auch das neue 64-Bit-Nintendo-System Furore machen will. Einen Chip wird es wohl von Cirrus Logic geben, wobei dieser von einem der alten Amiga-Designer entworfen wurde Der andere Chip heißt "Shark", und kommt vom deutschen Grafikkarten-Hersteller Spea. Auf der nächsten CeBIT wird man wohl Genaueres wissen

Soundkarten-Vergleich

Mit besonderer Aufmerksamkeit habe ich Deinen Artikel "Soundkarte im Vergleich" gelesen, den ich sehr aufschlußreich fand. Dennoch blieben für mich einige Punkte offen, die einer Ergänzung bedürfen.

1. Wie habe ich mir etwa den Einbau eines Aufsteck-Boards genau vorzustellen?

2. Wie schneidet die von Euch vermutlich als Standard verwendete "Sound Blaster 16 MultiCD" im Vergleich zu den übrigen getesteten Komplettkarten ab?.

3. Wo liegen im übrigen überhaupt die Unterschiede zwischen "Sound Blaster 16 MultiCD", "Sound Blaster 16 ASP" und "Sound Blaster AWE 32", wobei Ihr löblicherweise zumindest letztere ausführlich besprochen habt?

Ich spiele mit dem Gedanken, meinen guten alten Sound Blaster 2.0 gegen eine klangverbesserte Soundkarte auszutauschen. Ich stehe nun, nicht zuletzt nachdem ich Deinen Bericht gelesen habe, vor der Frage: Komplettkarte oder aber eine Grundkarte plus Aufsteckboard. Aufgrund der geplanten Nutzung und des hohen Preises lasse ich die SCC-1 von Roland außen vor.

Nehme ich ausschließlich Deinen Vergleich als Grundlage meiner Entscheidungsfindung, so verbleiben zwei Möglichkeiten: Zum einen oben beschriebene Aufsteckvariante zuzüglich Grundkarte, zum anderen als Komplettkarte die "media FX". Welche der beiden Moglichkeiten schneidet im Preis-Leistungs-Verhältnis besser ab? Markus Schuba, Willich

Der Brief von Markus steht hier, wie schon eingangs erwähnt, stellvertretend für einige weitere Anfragen, bezüglich des General-MIDI-Soundkartenvergleichs in der POWER PLAY 9/94.

1. Das Aufsteck-Board wird befestigt, wie der Name schon sagt: Es wird auf den Sound Blaster 16 oder einer ähnlichen Karte einfach aufgesteckt. Der Sound Blaster 16 besitzt zu diesem Zweck eine Steckleiste, die so ähnlich wie der Feature-Connector einer VGA-Karte aussieht (um Himmels willen nicht verwechseln!). Die Aufsteck-Boards haben einen entsprechenden Anschluß. Aufstecken, fertig!

2. So direkt kann man den "Sound Blaster 16 MultiCD" nicht mit den anderen Komplettkarten des Tests vergleichen. Im Test haben wir uns auf die General-MIDI-Fähigkeiten der Karten konzentriert, während der Sound Blaster 16 keine General-MIDI-Karte ist. Er ist kompatibel zu Adlib, OPL-3, Sound Blaster und Sound Blaster Pro. Er besitzt darüber hinaus noch einen 16-Bit-Modus, der aber bisher von keiner DOS-Software genutzt wird (siehe auch "Das Märchen von den 16 Bit" in der Doc-Duse-Rubrik der letzten *POWER PLAY*). Darüber hin-

Computer Software Rohling

	Amiga	PC
Aces over Europe	---	70
Alien Breed 2 /DA	50	50
Alone in the Dark 2	---	88
Ambermoon /KD	72	---
Anstoss /KD	66	70
Arena T.Elder Scrolls	---	70
Aufschwung Ost /KD	62	69
Battle Isle 2 /KD	V.	82
Bloodnet /E	---	93
Das Schwarze A. 2	89	V.
Dungeon Hack /E	---	69
Elite 2 /KD	54	67
Fliegt Sim. 5.0 /KD	---	115
Gabriel Knight /E	---	67
Gateway 2 /E	---	66
Hattrick BM 3.0	89	89
Inca 2 /KD	---	85
Lands o. Lore Tron o	---	53
Litil Divil /DA	---	64
Master of Orion	---	84
Mortal Kmbat	50	50
Privateer /DA	---	85
Return to Zork /E	---	81
Robinsons Requiem	---	65
Siedler	87	87
Stronghold /KD	---	83
Subwar 2050 /KD	---	83
Terminator Ramp.	---	69
TFX /DA	---	89
The Clou	---	89

	Amiga	PC
UFO	---	88
Ultima Underworld 2	---	75
Whale's Voyage	64	73
Wizardry 7	---	88

CD-ROM

Battle Isle 2 /KD	89
Das Schwarze Auge /KD	74
Day of Tentacle	89
Dracula unleashed /E	83
Dragonsphere	83
Eye of the Beho.trio./KD	88
Inca II /KD	83
Outpost	83
Ravenloft	81
Return to Zork /E	79

Sonderangebot

Dark Sun /E	---	60
Lost Vikings /KD	65	70
7th Guest CD	---	60
Rebel Assault CD	---	75
Sam & Max /KD	---	79
Ultima 8 Pagan	---	75

Für Amiga CD32/1200, Super Nintendo, Sega Mega Drive und Zubehör bitten wir um telefonische Nachfrage

Bestellservice u. Hotline ab 18 Uhr

Ab 200. DM Versandkostenfrei

Preise in DM. zzgl. Versandkosten (Nachname 15 DM. Vorkasse 9 DM).

Druckfehler technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Computer Software Rohling Kurfürstenstrasse 95

46399 Bocholt Tel/FAX.:02871/488545

BTX.: #Rohling

Deutscher Sportbund

Leben mit Sport ist...



... etwas Neues kennenlernen

dk software & Hardware-Vertrieb D. Kamp

Postfach 1403 · 55384 Bingen

alle Titel am Markt lieferbar!!!

Hammerpreise 11/94

Al Qadim.	DV	69,90
Armoured Fist	DA	73,90
Battle Bugs	DV	57,90
[illegible] Hattrick		[illegible]
[illegible]	DV	[illegible]
Das Schwarze Auge 2		[illegible]
Death or Glory	DV	73,90
Delta V		59,90
Die Siedler	DV	69,90

10 HD-Disks form.	6,95

Dream Web	DV	69,90
[illegible] Defender	DA	[illegible]
FIFA Soccer		64,90
Hell on Earth	DV	79,90
Mad News	DV	72,90
Myst CD		83,90
Ravenloft	DV	75,90
Robinsons Requiem	DV	58,90
SSN 21 Seawolf	DV	74,90
System Shock	DV	73,90
Theme Park	DV	73,90
Tie Fighter	DA	[illegible]
Und. a Kill. Moon	DA	84,90
Wing Cmdr. Armada	DA	63,90

Irrtümer vorbehalten, es gelten die AGB

0 67 21/3 68 22

(werktags 9h-19h außer M., sonst Anrufb.)

MEGAPLAY

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

Versandpreislisten-Auszug

MS-DOS

[illegible] A W	a	89 [illegible]	Project X*	[illegible]	39 90
[illegible]	d	[illegible]	[illegible] Pole	d	64 90
Aces of the Deep*	d	79 [illegible]	Quest f. Glory 4*	d	69,90
Across the Rhine	d	84 [illegible]	Quest f Knowledge	d	74.90
Aladdin	d	69 90	Rail Tycoon Del	a	79 90
Al Qadim	d	79 90	Ravenloft	d	79.90
Alone [illegible] Dark 2	d	89 90	[illegible]	e	69 90
Alien Legacy	a	69 90	R O M Gold	d	79.90
Anstoss	d	69 90	Russelsheim	d	69 90
Anstoss WC Ed	d	54 90	Robinson's Req	[illegible]	64 90
Arcade Pool	a	29 90	Sam & Max	d	84 90
Archon Ultra	d	74 90	Sensible Soccer int	a	39 90
Armoured Fist	[illegible]	84 90	[illegible]	a	79 90
Aufschwung Ost	[illegible]	64 [illegible]	Sherlock Holmes	[illegible]	74 90

Das schwarze Auge 2 d 79,90

Battle Isle 2	[illegible]	79 90	Sim Classics	d	69 90
Battle Bugs		[illegible]	Sim City 2000	d	84 90
[illegible]	a	[illegible]	Data	e	[illegible]
Ben a Steel Sky	d	69 90	Simon the Sorc	d	84 [illegible]
Bloodnet	a	[illegible]	Soccer Kid	d	69 [illegible]
Break Thru	a	69 [illegible]	Software Manag	d	79 90
Bund Man Hattrick	d	[illegible]	Space Quest 5	d	69 [illegible]
Burning Steel 2	d	84 [illegible]	Space Simulator 1 0	[illegible]	84 [illegible]
Carrib Desaster*	d	[illegible]	Spelunx*	e	74 90
Chartbreaker*	d	69 [illegible]	SSN 21 Seawolf	[illegible]	79 [illegible]
Christ Kolumbus	d	74 [illegible]	Star Crusader	d	[illegible]
[illegible]	d	89 [illegible]	Starlord	[illegible]	89 [illegible]
für Windows	e	89 [illegible]	Star Trek 2	d	84 [illegible]
Colonization	d	59 90	Strike Command	a	84 90
Comanche	[illegible]	84 [illegible]	Speech	[illegible]	[illegible]
Data 2	[illegible]	[illegible]	Tactical Op 1	[illegible]	[illegible]
Corridor 7	[illegible]	34 [illegible]	Stronghold	d	79 90
Dark Legions	e	[illegible]	S u 8*	d	[illegible]
Das schw Auge	[illegible]	[illegible]	Subwar 2050	[illegible]	89 [illegible]
Das schw Auge 2	[illegible]	[illegible]	Mission Disk	d	[illegible]
Day of t Tentacle	[illegible]	84 [illegible]	[illegible]	a	59 90
Death or Glory*	[illegible]	84 [illegible]	Superhero League	[illegible]	[illegible]
Delta V	[illegible]	64 90	Syndicate	d	[illegible]
Der Baulöwe*	[illegible]	84 [illegible]	Data	d	39 [illegible]
Der Clou	[illegible]	79 90	System Shock	d	[illegible]
Der Planer	d	79 [illegible]	Tormin.Rampage	d	79 90
Der Patrizier	d	[illegible]	T F X	a	79 90
Der Schatz Silb	d	[illegible]	T Chaos Engine	a	54,90

Bundesliga Man. Hattrick d 79,90

[illegible]	d	[illegible]	The Grandest Fleet	a	69 90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	The Legacy	d	89 90
[illegible] Wüste	[illegible]	84 [illegible]	Theatre of Death	a	69 90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Theme Park	d	79.90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Tie Fighter	[illegible]	89 90
[illegible] Fleet Def	[illegible]	84 [illegible]	T Elder Scrolls	[illegible]	69 90
[illegible] Soccer	[illegible]	[illegible]	Tornado	a	79 90
Fields of Glory	a	89 90	Desert Storm	a	39 90
Flugsimulator 5	d	124,90	Transport Tycoon*	d	89 90
N Y Paris je	e	49 90	Turrican 2*	a	69 90
Formula 1 GP	a	39 90	UFO	d	89 90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Ultima 7 Pt 2	[illegible]	[illegible]
Gabriel Knights	d	69 90	Ultima 8+Speech	d	89 90
[illegible] 3	[illegible]	[illegible]	Ultima 8 [illegible]		[illegible]
Hand of Fate	d	69 90	Ultima Underw.2	a	74 90
Hanse	d	30 90	Victory at Sea	[illegible]	[illegible]
Harpoon 2	e	79 90	Wallstreet Man.	d	79 90
Hattrick*(karton)	d	79 90	Warlords 2	a	79 90
[illegible]	a	69 [illegible]	Scenario Builder	[illegible]	[illegible]
History Line	d	79 90	Werewolf KA 50*	a	89 90
Hurra Deutschland	d	69 90	Wing Armada	a	74 90
Inca 2	d	64 90	Wing C 2+Spe.	d	69 90
Incredible Toons	a	69 90	Academy	[illegible]	64 90
Indiana Jones 4	d	49 90	Wings of Glory*	d	84 90
Indy C. Racing	d	[illegible]	[illegible]	d	[illegible]
-Racing Tracks	a	29,90	World Cup USA	d	69 90
Int Sens Soccer	d	39 90	X-Wing	a	84 90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] Kit	[illegible]	59 90
Jungle Strike*	a	69 90	B Wing Data	d	39 90
KA 50 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
King's Quest 6	d	[illegible]			
Lands of Lore	[illegible]	[illegible]			
Larry 6	d	69 90			
Links 386 Pro	a	84 [illegible]			
-Kurse je	e	44 90			
Lion King*	a	69 90			
Lode Runner*	a	69 90			
Lords of the Realm*	d	69 90			
Lucas Adventures	d	99 90			
Mad News	d	79 90			
Magic of Endoria	d	79 90			
Master of Magic*	d	69 90			
Master of Orion	a	89 90			
Micro Machines	a	64 90			
Might & Magic 5	d	79 90			
Monkey Island 2	d	49 90			
NASCAR Racing*	a	84 90			
NHL Hockey	a	79 90			
Outpost	d	79 90			
Overdrive*	a	39 90			
Overlord	e	79,90			
Pacific Strike	a	84 90			
Speech	a	39 90			
Pinball Dreams 2	a	39 90			
Pinball Fantasies	a	59 90			
Pinball Illusions*	a	64 90			
Pirates Gold	d	89 90			
Pizza Connection	d	81 90			
Privateer	a	84 90			
Speech	a	39 90			
Sp Operations 1	a	39 90			

Zubehör

CD-ROM

Caddy	12 90
Mitsumi FX 001 D	249,90
Sony CDU 561 Kit	269,90

Soundkarten

Gravis Ultrasound	329 90
Soundblaster 2.0	109 90
Soundblaster 16	209 90
16 Multi CD	289 90
-16 ASP Multi CD	349 90
Midi Kit	99 90
Wave Blaster	359 90
O SoundWave 32+	499 90
O.GameWave 32	279 90

Joysticks

Ch Mach 3	74 90
CH Flightstick	84 90
CH Flightstick Pro	154,90
CH Virtual Pilot	169 90
Competition Pro	59 90
Competit. Pro Mini	59 90
Gravis Analog Pro	79 90
Gravis Game Pad	44 90

Disketten

HD 3,5" form. 10St.	9,90

Weitere Hardware a.A.

CD-ROM

7th Guest	a	[illegible]
11th Hour*	a	12[illegible]
Aegis	a	84 90
Anstoß+WC Ed	[illegible]	84 90
Al Quadim*	d	69 90
Alone in the Dark	d	84 90
Archon Ultra	d	69 90
BAT 2*	[illegible]	79 [illegible]
Battle Bugs	d	74 90
Battle Isle 2	d	84 90
Scenery	d	54 [illegible]
Ben.a steel Sky	d	104 90
Bloodnet	a	84 [illegible]
Burning Steel 2	d	79 90
Buzz Aldrin	a	89 [illegible]
Central Intelligence	[illegible]	79 90
Civiliz +R Tycoon D	a	64 [illegible]
Comanche+Data	d	94 90
Critical Path	e	99 90
Dark Legions	e	64 [illegible]
Das schw Auge	d	69 90
Day of t Tentacle	d	89 [illegible]
Der Clou*	d	79 90
Der Patrizier	d	39 [illegible]
[illegible]	a	84 [illegible]
Der Planer	d	84 90
[illegible]	d	84 [illegible]
Dragon Lore*	d	69 90
Dreamweb	d	79 90
Dungeon Hack	e	[illegible]
[illegible] Deluxe	[illegible]	[illegible]
Erben der Erde*	d	[illegible]
Eye of Beh. 1-3	[illegible]	84 [illegible]
Falcon Gold	[illegible]	84 90
Fantasy Emp	d	69 90
F1 GP+D L Golf	[illegible]	64 90
FIFA Int Soccer	d	89 90
Gabriel Knight	d	79 90
Goblins 3	d	44 90
[illegible]	a	69 [illegible]
Hand of Fate	d	69 [illegible]
History Line	d	64 90
Hurra Deutschland	d	64 90
Inca 2	d	69 90
Indiana Jones 4	d	[illegible]
Inferno	a	84 [illegible]
Iron Helix	[illegible]	74 90
Ishar 3*	e	79 [illegible]
Journeym Project	[illegible]	69 90
Jungle Strike*	e	69 90
Kick Off 3*		64 90
King's Quest 1-6	e	84 [illegible]
Kolumbus*	d	84 [illegible]
Larry 6	d	79 [illegible]
Larry 1-5	d	84 [illegible]
Lemmings DP	d	54 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Handleranfragen erwünscht !

Lucas Adventures	a	99 [illegible]
Mad Dog	a	[illegible]
Mad News*	d	84 90
Megarace	a	49 [illegible]
[illegible]	a	109 90
Might & Mag 3-5	d	84 [illegible]
Myst	a	119 [illegible]
NHL Hockey '95	a	[illegible]
Outpost	d	84 [illegible]
PGA Tour Golf 486	a	89 90
Pinball Dreams [illegible]	[illegible]	74 [illegible]
Police Quest 4*	d	[illegible]
Privateer+Str Com	a	84 [illegible]
Ravenloft	[illegible]	[illegible]
Rebel Assault	d	84 90
Return to Zork	a	84 90
Sam & Max	d	89 [illegible]
Simon t Sorcerer	[illegible]	84 90
Space Hulk	d	89 [illegible]
Space Quest 1-5	a	84 [illegible]
Syndicate Plus	d	84 [illegible]
Symbol Interactive	[illegible]	84 [illegible]
System Shock*	d	[illegible]
SSN 21 Seawolf	d	[illegible]
Star Crusader	d	89 [illegible]
Starlord	d	89 [illegible]
Strike Command	a	84 90
Stronghold	d	79 90
Subwar 2050	d	[illegible]
Superhero League *	a	69 [illegible]
T F X	a	87 90
Terminator Ramp.	a	64 90
The Hidden Below	a	[illegible]
The Horde	e	[illegible]
Theme Park	d	79 90
Tie Fighter*	e	84 90
Tornado+Mission	a	89 90
UFO	d	89 90
Ultima 7 Bundle	a	89 90
Ultima 8	d	84 90
Under a Kill Moor	d	109 90
Who shot J Rock ?	a	89 90
Wing Armada	a	79 90
Wing Com. 1 & 2	a	69 [illegible]
Wings of Glory Enh.*	d	84 [illegible]
Wrath of t Gods	e	[illegible]
Zeppelin*	d	84 90

* = Spiel war bei Drucklegung der Zeitschrift noch nicht lieferbar. Verschiebung möglich

Ladenlokal : Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)

Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr (Ladenpreise variieren)

ab einem Bestellwert von 250 DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM

Fordern Sie bitte unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei) !!

MEGAPLAY Versand -Service Einfach anrufen und bestellen unter

Bergedorfer Str. 117 Tel 040 / 721 13 97

21029 Hamburg (80) Fax 040 / 724 09 73

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion. Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js), Brenda Garno (USA)
Redaktionsassistenz: Catharina Braeden
Hotline. Philipp Kugle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion
Tel. 089/4613-289 Telefax 089/4613-5046
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr Tel. 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pfanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Westwood/Virgin
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipp (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-81340-5058, Fax 0044-81341-9602
USA. M & T International Marketing, San Mateo, Tel. 001-415-358-9500, Fax 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co. Taipei, Tel. 008862-713-6959, Fax 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel. 0081-33504-1925, Fax 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel. 0039-31-751494, Fax 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel. 0031-2153-12042, Fax 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel. 00972-3-556-2256, Fax 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel. 00822-765-4819, Fax 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd. Tel. 00852-7640989, Fax 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/4613-962, Fax 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel. 07132/959-242, Telefax 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 70,80
(inkl. MwSt. Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,
Tel. 0662/643866, Jahresabonnement öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel. 064/519131,
Jahresabonnement sFr. 78,-

International Account Manager: Kurt Skupin (352), Michaela Berger (360), Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycon Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Julia von Quadt, München, Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

aus besitzt er drei CD-ROM-Anschlüsse, über die die Laufwerke der Firmen Mitsumi, Matsushita/Panasonic und Sony an die Karte angeschlossen werden können. Ähnliche Karten wären die "Sound Galaxy Pro 16 Extra" und die 'Maestro 32", wobei wir letztere in dieser Ausgabe getestet haben.

3. Alle ASP-Versionen der Sound Blaster 16 haben einen sogenannten "Advanced Signal Processor", der allerdings, wie der 16-Bit-Modus, von fast keiner Software genutzt wird. Auf den ASP-Zusatz kann man also verzichten. Der Sound Blaster 16 hat außerdem nur einen CD-ROM-Anschluß, der für die Laufwerke von Matsushita/Panasonic geeignet ist. Der AWE-32-Blaster ist ein Sound Blaster 16 MultiCD, mit integriertem General-MIDI-Soundsystem. Letzteres ist allerdings nur per Treiber unter DOS zu gebrauchen. Mit Protected-Mode-Spielen ("Die Siedler", "Syndicate", "Sim City 2000") verträgt er sich nicht. Darüber hinaus besitzt er noch einen Effektprozessor, der die Sounds mit Hall- und Chorus-Effekten voller klingen läßt.

Welche Karte Du nehmen solltest, hängt tatsächlich davon ab, ob Du eher auf den Preis oder eher auf die Leistung achten willst. Wenn Du unter Geldmangel leidest (wer tut das nicht), bleibt Dir fast nichts anderes übrig, als die "media FX" zu nehmen. Die Sounds sind ganz in Ordnung, wobei Du darauf achten solltest, möglichst eine neuere Karte zu bekommen. Ältere Varianten hatten Probleme mit "hängen"-bleibenden Sounds. Bei mehr Qualität kommt aufgrund der besseren Sounds eher ein Gespann aus Soundkarte und Aufsteck-Board in Frage.

Rucklig

Nachdem ich mir vor kurzem meinen 386DX/40 in einen 486DX/40 umrüsten ließ, spielt das System etwas verrückt. Besonders bei "Formula 1 GP" oder "Dogfight" ruckelt die Grafik ab und zu, als würde der Rechner nachladen. Aber dieses ist nicht der Fall, und zu langsam wird der Computer wohl kaum sein. Bei F1GP hängt sich das System nach einiger Zeit mit folgender Meldung auf:

I/O Channel Check; Checking for Segment; Offending Segment 0000; F1 Disable NMI; F2 Reboot

Ich kann mit das nicht erklären. Im BIOS (Award ver.4.50G) hab' ich auch schon nach möglichen Fehlern gesucht, jedoch nichts entdeckt.

Das zweite Problem betrifft meine Maus (3 Tasten PC-Maus), die in Verbindung mit einem Microsoft-Maustreiber arbeitet. Bei UFO reagiert sie im Soldatenbildschirm sehr störrisch, dagegen in anderen Spielmodi so wie bei anderen Programmen, nämlich tadellos. Zu meinem System gehört übrigens eine Grafikkarte der Firma Trident (TVGA 9000) mit 512 KByte RAM sowie einer 120-MByte-Festplatte. Vielleicht könnt Ihr mit weiterhelfen, denn es ist auf die Dauer etwas entnervend, F1GP im Ruckelmodus zu spielen, obwohl das System spielend damit fertig werden müßte. Das 386er-System hatte schließlich auch keine Probleme damit.

Dennis Junger, Wolfhagen

Ja, ja, was wäre die Welt ohne Probleme: wie schön, wie ruhig ... und wie langweilig! Das Problem mit der ruckeligen Grafik läßt sich nach meinem Ermessen kaum lösen. Ich habe genau dieses Verhalten des öfteren bei einigen anderen Programmen beobachtet. Das Ganze hängt vermutlich mit den verschiedenen Prozessor-Caches auf dem Motherboard zusammen. Denn fast jedes 486er-Motherboard besitzt zwei Caches: einen im Prozessor selbst, der bei den Intel- und AMD-Prozessoren die Größe von 8 KByte hat, und einen weiteren externen auf dem Motherboard, meistens in der Größe von 256 KByte. Wenn der Mikroprozessor nach Daten verlangt, zum Beispiel, um eine Grafik auf dem Bildschirm darzustellen, schaut er zunächst in seinem internen Cache nach, ob diese Daten dort nicht vielleicht schon vorhanden sind. Wenn nicht, wird im externen Cache geforscht. Erst wenn auch dort Fehlanzeige gemeldet wurde, werden die Daten aus dem RAM geladen. Die Daten wandern jetzt den umgekehrten Weg – erst vom RAM zum externen Cache, dann in den internen des 486ers und schließlich zum Prozessor selbst. Das kostet natürlich Zeit, die der Prozessor abwarten und durch Nichtstun überbrücken muß.

Weitere Zeit wird dafür benötigt, daß nicht immer nur

das gewünschte Byte in den Cache geladen wird, sondern gleich eine ganze Reihe von Bytes, bei denen das gewünschte mit dabei ist. Das hat Intel in den Prozessor deshalb eingebaut, weil in den meisten Fällen ein Programm nicht nur ein Byte, sondern auch die nachfolgenden benötigt. Wenn der Prozessor diese Nachfolge-Bytes abrufen möchte, sind sie dann schon im Cache geladen, so daß keine Zeit mehr für das beschriebene Laden der Bytes verschwendet wird. Auch der externe Cache des Motherboards arbeitet so. Wenn der Prozessor also nur ein Byte haben möchte, das nicht im internen und nicht im externen Cache vorhanden ist, hat das also meistens ziemlich hektische und zeitaufwendige Aktivitäten der Caches zur Folge.

Bei Grafik-Operationen ist es eventuell nicht so, daß die gesamten geladenen Bytes der Caches nacheinander benötigt werden. Meistens wird genau das Byte benötigt, das nicht im Cache vorhanden ist. Bei jeder Anfrage des Prozessors werden also die beschriebenen Ladeoperationen durchgeführt, wodurch das Ganze ziemlich langsam wird.

Das Ruckeln kommt jetzt dadurch zustande, daß ausgerechnet bei "Formula 1 GP" die Daten so vom Programm angelegt sind, daß der Cache Deines Boards in der beschriebenen Art ins Schwitzen kommt. Dagegen würde nur ein Austausch des Boards helfen, in der Hoffnung, daß der Cache des neuen Boards mit F1GP zurechtkommt. Aber nur wegen F1GP würde ich Dir das auf keinen Fall raten. Eventuell könntest Du den externen Cache des Boards im BIOS abschalten. Dadurch würde zwar alles verlangsamt, aber dafür dürfte das Ruckeln nicht mehr auftreten.

Daß das Programm abstürzt, hat dagegen eher etwas mit der um sich greifenden Schludrigkeit der Programmierer zu tun. Ich vermute mal, daß in dem Programm ein Fehler ist.

Das Problem mit der Maus und mit UFO wirst Du erst dann los werden, wenn Du tatsächlich eine Microsoft-Maus anschließt oder den Original-Treiber zu Deiner Maus verwendest. In den meisten Fällen funktioniert zwar der Mirosoft-Treiber mit einer fremden Maus, aber eben nicht immer. Falls Du keinen Original-Treiber mehr besitzen solltest, wird es Zeit für eine neue Maus.

Externes CD-ROM

Ich will mir in nächster Zeit ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk für meinen 486SX/25 (4 MByte RAM) kaufen. Jetzt habe ich einige Fragen an Euch:

1. Ich habe einen Sound Blaster Pro. Zu welchem CD-ROM-Laufwerk ist er kompatibel (im Handbuch steht etwas von einem Matsushita CR-521).

2. Für ein internes CD-ROM-Laufwerk habe ich keinen Platz in meinem Desktop (Colani-Design). Könnt Ihr mir also ein externes CD-ROM-Laufwerk empfehlen?

3. Muß ich beim Kauf des CD-ROM-Laufwerkes noch auf irgend etwas achten?

4. Muß ich mir noch irgendwelche Extras kaufen (SVGA-Karte oder ähnliches)?

5. Mit welchem Preis muß ich rechnen? M. Lorenz Berlin

Der Reihe nach:

1. An den Sound Blaster Pro kann man die Laufwerke der Firma Panasonic oder Matsushita anschließen (sind baugleich).

2. Bei einem externen Gerät kommt eigentlich nur ein SCSI-Laufwerk in Frage, das allerdings unter rund 600 Mark (ohne Gehäuse) nicht zu haben ist. Hinzu kommt noch ein SCSI-Controller (rund 350 Mark), so daß alles zusammen mit rund 1200 Mark den Preisrahmen eines Spielesystems doch sprengen würde. Es gibt von Media Vision ein hervorragendes externes System, genannt "Memphis". Das besteht aus einer Soundkarte mit Boxen und einem CD-ROM-Laufwerk. Kostet leider auch unverschämte 1300 Mark.

3. Nimm auf jeden Fall ein Double-Speed-Laufwerk. Ausserdem solltest Du Dich der mitgelieferten Treiber für den Sound Blaster Pro vergewissern (wirklich ganz extrem wichtig!). Ein Flachbandkabel und das CD-Audio-Kabel sind ebenfalls wichtig, sofern das nicht schon dem Laufwerk beiligt. Falls Du noch DOS 5.0 oder gar ein älteres besitzt, benötigst Du noch das Programm MSCDEX.EXE, das ab DOS-Version 6.0 automatisch mitgeliefert wird.

4. Nein, nichts weiter nötig.

5. Ein Laufwerk kostet im Moment maximal (wirklich äußerste Schmerzgrenze) 300 Mark.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 02/95** (erscheint am 11. Januar '95). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 05. Dezember '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **März-Ausgabe 1995** (erscheint am 15. Februar 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Suche für C64 die gesamte Serie vom Spiel Boulderdash die es gibt Zahle bis 250,– DM komplett Tel. 04852/2370

Suche intakten SX64 (auch DX64). Angebote an M. Lenz, Auf der Eich 9, 65199 Wiesbaden

Verk. Seven C. of G., PSI 5, Ultima I, Perry Mason, Wizards Cv., Ultima 1, Gemstone H. & W., viele Infocoms. B. Monien, Rüppurrerstr. 100, 76137 Karlsruhe, Tel. 0721/32300

C64-Monochrome-Monitor (grün/schwarz) für 50 DM, Spiel Invest (Wirtschaft) für 5 DM Matthias Pfeiler Tel. 02232/27194

Verk. C64 (def.), 1541 2, Simons Basic, AR MK 6, div. Spiele, Druckerinterface Geos V2, Bücher 64'er Zeitschr. auch mit Disk, u.v.m. zus. od. einz. Tel. 09236/1634

Amiga

Verkaufe Amiga-Originale: Pizza Connect., Bundesliga Manager 3, Der Clou, Monkey 2, Dogfight, Lemmings 2, Desert Strike, Zool, History Line, etc., Tel. 030/8131235

Biete aktuelle Software für Amiga & PC! Tel. 0172/288-6912

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Philips Farb. Stereo Monitor, 2 Joysticks, viel Spielesoftware Infos unter Tel. 02484/2434 Hammerpreis 500 DM, Marcel

Verk. A500 + 1 MB + 2 x 3,5" Laufw. + 120 Disks + 5 Joy. + Farbmonitor VB 850,– DM Tel. 02335/5474 nur Di.–Mi.–Fr. ab 17 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB RAM + 2 Laufwerk + 2 Joysticks + TV-Modulator + 8 Originals, Arbeitsprogramme/Spiel + diverse Zeitungen/Disketten/Bücher VHB 350 DM Tel. 0431/313764

Software für Amiga (alle Systeme), sehr günstig, ausführliche Infos gegen 2 DM RP bei Dennis Hartmann, Kirchstr. 21, 38312 Heiningen

Amiga 2000, 2 Laufwerke, 1084 Monitor, 34 Top-Originalspiele (mit allem Drum und Dran), Mäuse, Joysticks, 100 Disks, Deluxe-Paint 3, Reflections, alle Handbücher und Systemdisks, VB, Tel. 089/521567

Verk. Amiga 2000, OS 2.01 + 1.3, Farbmonitor 1084S, Maus, 2 Joysticks, ein paar Spiele (Mortal Kombat), Preis VS, wählt 0711/853477 ab 18.00 Uhr Matthias

Stop – Stop – Stop – Stop – Stop – Stop – Stop Verk. günstig für Amiga Syndicate, Space Max, Der Patrizier, Burntime oder alle für 100 DM ab 18 Uhr Tel. 08581/12-17

Verkaufe Superbase Prof. Entwicklerpaket 150,– DM, Goal 25,– DM, Hothelp 40,– DM, Tome IV 50,– DM, Gravis-Analog-Joyst. 50,– DM Tel. 05303/5435

1200er Games, alles Originale, alle einwandfrei, z.B. Anstoß, Bundesliga Manager, Hattrick, Spaceward Ho, Star Trek, 25 Anni. Der Clou usw. alle 1/2 Preis Tel. 08261/4356

Verk. Amiga 500, Monitor, Joystick, Mouse, Indy 3 u. 4, Monkey 2, Syndicate, alle original für 500,– Tel. 07235/3388

G. Taylor Soccer, Chips Challenge je 20,–, Assasin, Ashes of Empire, Ween, Crack Cars 2, Maniac Mansion, California Games 2 je 30,– Tel. 04361/1238

Verk. 5 Orig.-Spiele für je 10 DM und Pipemania (+ Codes) 15 DM oder Tausch (alles für Civilization) Adr. Holger Költing, Jokerweg 5 a, 33729 Bielefeld Tel. 0521/771213

Verk. A600 mit Zweitlaufwerk, 1,5 MByte RAM Originalspiele, Leerdisketten, VB 400 DM, unter Tel. 03341/421404

Verkaufe Vision 15,–, Populous 2 25,–, PGA Tour, EOB 1 je 30,–, BM Prof. Ink. Editor 40,– DM, Der Clou, Beneath a Steel Sky je 50,– DM alles mit Originalverpack., Tel. 0211/218890

Verk. A1000 Speichererweiterung 2 MB 100,–, 3 Joysticks je 10,– DM, Disketten je 0,2 DM Tel. 02831/89439 (Marco)

Verk. Death Knights, Silver Blades, Pools of Darkness, Indy 3, Zak McKracken, Stadt der Löwen, Bard's Tale 3/2, Archon Collection je 30 DM, Tel. 02831/89439

Verk. Amiga 600 + Farbmonitor + Originale Railroad Tycoon, Civilization, Battle Isle, Special Forces) + Diskette für 600,– DM FP Tel. 05351/8869, 1 Jahr

Suche 1 MB Erweiterung für A500 oder Festplatte sowie Spiele. Preis n. V. vereinbarung Ruf an unter Tel. 06234/2346

Amiga 500, 3 MB RAM, 52 MB Festpl., 2 Laufw., 2 Mäuse, 2 Joyst., Megabrd. Epson RX-80 Dru. div. Spiele, DM 1000,– Tel. 06108/74175

Verk. Amiga 500, 1 MB + 2. Laufwerk + Monitor + Joystick und 2 Mäuse + 150 Disks + 25 Originale + Mousepad für 1000 DM VHB. Tel. 06227/53142 (Boris)

Verk. A500, 1 MB RAM, TV-Anschluß, Workbench-Handbuch, Anwendungsprog., Maus, 10 Spiele alles nur 400 DM VB! Ruf an unter Tel. 0811/1756, ab 17.00 Uhr

Verk. 150 Spiele für Amiga alles Oldies. Titel am Telefon oder Liste gegen eine DM bei B. Monien, Rüppurrerstr. 100, 76137 Karlsruhe Tel. 0721/32300

Verk. Orig.-Spiele S.T.S. Syndicate, F1 Grand Prix, Anstoß je 55,– DM, B4! Thorsten, Mainzer str. 55, 65479 Raunheim Tel. 06142/41394

Verk. Orig.-Spiele Cadaver, Muds, F-19, Battle Chess II für je 15,– DM od. alle zus. 50,– DM Tel. 06241/74726

Verk. oder tausche Dune 2, Syndicate (A500) Anstoß, History Line (Anstoß A1200) Suche Mad-TV, Patrizier, Bundesliga Manager 2, Tel. 06238/7103 nach 18.00 Uhr

Verk. A500 Curse of Enchantia, Assassin S. E., Turrican 3, Waxworks, A1200 Ishar 2, CD 32, Zool 1 + 2, Humans, suche Microcosm LE Tel. 09708/1496

Verk. Amiga 500+ mit Farbmonitor, 1 Maus, 1 Joyst., 19 Originale, 98 Disks, 2 ext. Laufwerken, 3 Büchern, VB 800 DM; Tel. 05103/3122, ab 17 Uhr, nach Sven fragen

Verkaufe Grafikspieleprogrammiersprache Amos kompl. dt. NP 135 DM, Preis 60 DM Clemens Hellenschmidt, Marienplatz 8, 83410 Laufen

Verk. Orig. Pirates!, Strike Eagle 2, Monkey 1 je 20 DM; Aufschwung Ost, Die Siedler, je 40 DM Tel./Fax 09771/97942 18–21 Uhr Albert

Verk. Original-Spiele: Airbus A320 50 DM + F 15 Strike Eagle II 30 DM + Larry II–III je 20 DM + BMP 20 DM + Reederei 20 DM + 1 Joystick 10 DM Tel. 04661/3282

A500 1.3 mit Handbüchern f. 170,–, Stereo Farbmonitor 240,–, 2. LW 95,–, 1 MByte 40,–, Maus inkl. Pad 20, Tel. 08105/23779

Verk. A500, 1 MB, Philips Mon., 3 Joysticks, Maus, 2 Laufwerk, 180 Disks, Tel. 05245/5683

Verkaufe Amiga-Originale: 40 DM, Die Siedler, Elite 2: 30 DM, Arabian Nights, Chuck Rock 2, Dynablaster, Lotus 3, Night Shift, Soccer Kid Tel. 07472/1339

Verkaufe Amiga 2000, 52 MB HDD, 1 MB RAM, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 1084S 14" Mon., 2 x 3,5", 1 x 5,25" LW, PC-Emulator-Card XT 8086, 640 KB RAM, Star NB 24, Tel. 06174/21626

Verkaufe Amiga [illegible] BMP 3, Siedler, Ambermoon, Elite 2, Der Clou, Syndicate, Theme Park, Banshee etc. [illegible]

Suche Amiga 2000 oder 1200 möglichst mit [illegible]

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, TV-Modulator, 270 Disks, Maus, 2 Joysticks, VB 500,– DM: Tel. 05751/74428 (Marco)

Rarität! Verk. Space Ace, KQ 1 + 2, Elvira, Wing C., Stadt d. Löwen, Island o. l. hope, Drag L. r., Car Command, [illegible] desert Kult Preis VB, Tel. 05551/7416, ab 19 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Philips Grünmonitor, Drucker Epson LQ 850 (fast neu) Preis VB, Tel. 05551/7416, ab 19 Uhr

MS-DOS

Verk. PC-Spiele Doom CD 40 DM, auf Disk B17 25 DM, X-Wing 50 DM, X-Wing Upgrade Kit 25 DM, The Terminator Rampage kompl. deutsch 40 M. Tausche auch gegen Die Siedler; Tel. 06406/4240

Verkaufe TV-Movie-Blaster (NB 800 DM) (plus Mad Dog 2 für 450 DM) für 420 DM. Beinhaltet mehrere Software und HB (JPhoto Plus) Video (Startrek) 15 m Antennenk. Tel. 034441/21666

Verkaufe Tie Fighter, Chaos Engine, Raptor, Indy Car + Tracks, Journeyman, Microcosm, etc. Tel. 030/8518591

Biete aktuelle Software für Amiga & PC! Tel. 0172/288-6912

Verkaufe PC-Originale: BMP 3, Syndicate, Elite 2, Civilization, Anstoß, NHL Hockey, Ultima 7, Indy 4, Monkey 2, Secret Weapons, EHM, Mad-TV etc. Tel. 030/8131235

Doom-Zubehör (Ed loren, Levels, Karten, Monster usw.) auf 5 HD's (gepackt) für nur 20 DM + Nachn. alles Shareware ruft schnell an unter Tel. 02632/82876, Florian

Verkaufe CD-ROM: Son21-Seawolf (dV 79,–) Ultima 8 (dV 75,–), Rebel Assault (eV 55,–), The Hidden Below (dV 65,–); Tel. 03693/3164 (Daniel)

Verk. 486DX/50, 8 MB RAM, 350 MB Festplatte, Matsushita Double-Speed CD-ROM, Soundwave 32 (Roland + Soundbl. komp.) und Zubehör für 3299 DM VB, Tel. 08331/87806

Verk. A-Train, Civilization, Railroad Tycoon [illegible] Task Force 194[illegible] [illegible], Frontier. Alle kompl. und ohne Mängel Tel. [illegible]

Verk. NHL '94, Dune 2, Elite 2, Chr. Kol. Emp. Del., BMP, Rail Tyc. je 20–40 DM u. CD Lucas Arts Cl. Adv. 80 DM + Porto, Tel. 02761/64320 (Michael) 16–20 Uhr

Tauschpartner für PC [illegible] Oztken, Dukegat 11, [illegible]

Verk. Comanche 5,25 45 DM, F1-Grand [illegible], HL, Eish. Man. 40 DM, Strike, Privateer 50 DM, U8 60 DM, Links, Silent Service 2, Aces Pacific 35 DM, Tel. 07731/25775

Verk. i484-DX33 VLB, 8 MB, 260 MB VLB-SVGA VLB-Controller 3,5 u. 5,25 LW Soundbl. Pro, Ami-Bios, Big Tower NP 3600,– FP 1900,– Tel. 08652/3206 Martin (pers. Lieferg.)

Suche Anwender- und Spieleprogramme aller Art Jan Rekate, Malonthaler Str. 167, 20535 Hamburg

Verkaufe Strike Commander (CD) [illegible] Privateer + Speech = 40,–, Pacific Strike + Speech = 55,– Tel. 07242/1473

VK. M + M 3–5, Shadowcaster, Lands o. Lore, Betrayal a. Kr., DSA, Elderscrolls, Wizardry 7, Ultima 8 + Sp., Ultima 7/2, Dungeon Hack, Legend o. Valour, X-Wing, Sim 2000, Indy Car, Dune II, Privateer, u.v.a., n. 17.00 Uhr Tel. 02436/2228

Zool, Lost in Time 1 + 2, World Cup USA 94, Goal, Fire and Ice, Goblins 3 CD, Goblins 2, Patrizier, Kick off 3, Kolumbus, Lothar Math. NHL Hock. Tel. 07240/8684

Verkaufe/tausche PC CD-ROM Spiele Rebel Assault 50,– Microcosm [illegible] Wolfpack [illegible] ab 18 Uhr Tel. 08/62 5781 Dominik

Verkaufe: Farbdrucker Star SJ-144 (wie neu hervorragende Druckqualität mit 360 DPI) VB DM 600,– Tel. 02133/43904

Battle Bugs 50,–, System Shock 55,–, F 14 Fleet Defender + 2 Handbuch kplt. dt. 40, Syndicate 30,–, Sim Earth 19,– evtl. auch Them Park 45,– Tel. 0881/40612 ab 18 h

Achtung: Löse meine PC-Spielesammlung auf! Titel wie Sam & Max CD, Wizardry 7, D. of Tentakel, MM3 alles spottbillig! Ruf an Mo – Fr ab 19.00 Uhr (07724) 1898

Verkauf od. Tausch: UFO 45,–, Sam & Max 45,–, Legacy 45,–, Syndicate 40,– Indy + 4? MM4 40,–, Jurassic P. 35,–, KQ5 35,–, Red Baron 40,–, u.v.a.; Daniel, Tel. 0711/6407620 ab 19 h

Kaufe Star-Trek-Jud. Rites am besten in deutsch und Alone in the Dark 1 + 2 Fragt nach Dirk erst ab 18 Uhr anrufen Tel. 02227/7747



CD-ROM: Jutland = 50 DM, Raptor = 35 DM, Iron Helix = 50 DM, MPC Wizard = 25 DM, Nitro-Animationen = 20 DM, Pegasus 1 + Pegasus 2 = je 25 DM, VGA Spectrum = 25 DM, Just Games! = 20 DM bei Abnahme von mindestens 3 CD's, eine CD-Überraschung + P.P. ab 17 Uhr, Tel. 07031/228102

Verk. günstig X-Wing + B-Wing + Upgrade-Kit, Red Baron, Elite 2, Planets Edge, Campaign. Tel. 07446/1352

Verkaufe für PC Abenteuer- und Rollenspiele. Liste anfordern. 1,- DM für Rückporto beilegen. Zu richten an: Jürgen Braasch, Am Kessel 1 a, 06686 Lösau

Suche Links 386 und Links Kurse Castle Pines, Pebble Beach, Big Horn, Railroad Tycoon (evtl. CD-ROM). Tel. 06361/8723

Verkaufe PC-Originale Strike-commander CD-ROM 70,- DM, Lands of Lore dtsch. ungeöffnet 45,- DM. Tel. 05303/...

Verk. Sam & Max 40 DM, Simon I Sorcerer CD 50 DM, Elite 2 35 DM, Dune 2 30 DM, Win Druckbeschl. 30 DM, Indy 500 10 DM, Win Sound CD 15 DM. Tel. 09261/91356

Doom + Add on Levels, Tentacle CD deutsch, Labyrinth o. Time CD, PQ V, Origamo, Cannon Fodder, Chaos Engine, Soccer Kid tausche o. verkaufe VB Preis, Tel. 08193/6496

Verkaufe CD: C.I.T.Y. 2000 40 DM, Lost in Time 50 DM, Inca II 50 DM, Iron H. 60 DM, Disk: A... Winners Coll. (sport + 3 + R) 40, Anrufbeantwo. o. Persönl., Telefon 0911/5216285

Suche Tauschpartner für den PC. Schickt die Listen an: J. Strutzenberger, Pf. Stögmüllerstr. 5, A-1563 ...

PC-Orig. Paw Overlord, F-14 Fleet Defender, Bunging Steel II (CD), Simon the Sorcerer (CD), Carriers at War V 1. Tel. 09922/60224 ab 18 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Ultima 8 60 DM, Privateer 55 DM, Space Hulk, Alien Breed, Ultima 6, Isle of the Dead, je 20 DM; Telefon: 02623/4455

Verk. IBM PS 1, 2 MB RAM, 80 MB HD, 3,5 Laufwerk, Monitor, Maus, MS DOS 5.0 + Windows 3.1, VB 1000,-, Tel. 04561/9515.

..., Nobunaga 2 (20) ... Tel. 04471/87498

Verk./Tausch. CD-Critica Path (60), Betr. at Krondor (50), Stronghold (55), Disk-UFO (50), Sim City 2000 (45), Theme Park (50), Emp. Del. (40), u.a., Tel. 04471/87498

Verkaufe Kick Off 3 30,-, Jurassic Park ...

Hamer, Jungle Car. Suche Links 386 Pro, GS2000, SS2, NHL Hockey, ATP (alles ...), Tel. 08221/6239 (ab 18 Uhr)

PC-Club: Spieleankauf, Tausch (no Copies) + Shareware, Spielehilfen, Demos, Up-Dates, 1-1, 5 DM/Disk). Infos gegen Rückporto: M. Debus, Hauptstr. 31, ... Reede

Suche Computerspiel Jurassic Park (D). Bitte melden bei Christoph Lanzersdorfer, Schulstr. 32, A-3113 St. Martin, Tel. 07232/2150 ab 18.00 Uhr, Österreich

Verk. 486SX-25, 4 MB RAM, 105 MB Festpl., 3,5 + 5,25-Zoll-LW, Monitor, DOS 6.2, Windows 3.1, 2 Jahre alt, VK 1200,- DM, Tel. 06781/31133, nach 18.00 Uhr

Verk. Dark Sun, Der Clou, Stronghold, X-Wing, Miss. 1, Comanche Miss. 1, Aufschwung Ost, Warlords 2 + Szenario Builder, Elvira 2. Tel. 05653/7650, D. Nölke, Weinbergweg 3

Verkaufe PC-Software wegen Systemwechsel. Anwender und Spiele auf Disketten und CDs. Information kostenlos bei: Dr. Peter Lorenz, Postfach 28, A-1150 Wien, Österreich

Verkaufe/tausche Bundesliga Manager Hattrick. Suche: Sim City 2000, Zool 2, Syndicate, Die Siedler. Tel. 07581/25522

Verkaufe CD-ROM-Spiele Iron Helix 60 DM, Sam & Max (erw. Ausgabe) 65 DM oder tausche gegen Tie Fighter. Tel. 0642... ab 18.00

PC-Originale: Der Clou (dt.) 30 DM, Buck Rogers (dt.) 30 DM, Heimdall II (dt.) 50 DM, Robinsons Requiem (dt.) 50 DM, Batman Returns (e) 30 DM, Tel. 05175/7606

Verk. EM BMP, HL 14-18, Dune 2, Pirates Gold, je 50 DM, Napoleon (EGA), Lotus 3 je 25 DM, HL-CD, der Rest auf 3.5". Zuschriften an R. Naumann, Dieselmeyerstr. 6, 10249 Berlin

Suche Day of the Tentacle CD deutsch. Preis VHB. Thomas; Tel. 02941/24326 oder 02941/79819

Verkaufe Originale Wing CMDR 1, Space Quest 3, Chuck Y. Air Combat zu je 35 DM (VB) & Indy 4 Adv., Comanche, Gunship 2T zu je 40 DM. Jens Mehlan. Tel. 02151/7...

Verkaufe Originalspiele Pacific Strike 50,-, 1942 Pacific Air War 50,-, Silent Service 2 30,-. Tel. 0511/2621783

Verk./tausche X-Wing + Miss. 1 u. 2, Strike Com., Falcon 3.0, Aces o. Pac. + Miss 1946, jeg. B12-CD, WC2-CD, Pacific Strike-CD u.v.a. ... CD). Tel. 07158/65082

PC Spiele UFO, Tie Fighter, Siedler, Pacific Strike, Strike Commander je 55 DM, CD-ROM Outpost, Anstoß (WC), 7th Guest, Rebel Assault, B... 2 je 55 DM. Tel. 0211/293714

Verk. Tie Fighter 70,-, Field of Glory 60,-, Indiana Jones 4 20,-. Der 2 Spiele kauft, bekommt Terminator Rampage kostenlos dazu. Tel. 03735/90287, fragt nach Matthias

Verk. o. tausche Pacific Strike + Speech 60, Links 386 pro 60, Ara Route 60, Die Siedler 50, Indycar Racing 50, Privateer 50, Starbase 2.0 70,- + NN. Tel. 06021/55495

Verk. o. tausche Aces o. Pacific + Mis. Disk, Aces o. Europe, Taskforce 1942, Carriers at War, Air Combat Classics je 50 DM + NN, B17FF, Heroes o. 357 je 20 DM + NN, Tel. 06021/55495

Verk. Pizza-Connection, Reunion, Penthouse Hot Numbers, Civilization, DM 30-60. Battle Isle 2 DM 55,-. Tel. 06029/4172

Verk. Intel 486SX 25, ET 4000 True Colour 1 MB, 8 MB RAM, 260 MB HDD, Mitsumi FX001D CD-ROM, Soundbl. Pro 16, Monitor MPRII, DOS 6.2, Win 3.11, Preis n.V. Tel. 0351 ...

... Rick Dangerous 2 (S... geben, für 175 DM), Te...

Superangebote auf CD-ROM: Star-Trek (75), Alone in the Dark (69), Inka 2 (69), Microcosm (59), The 7 Guest (49), u.a., Tel. 0491/13462, ...

Verkaufe (alle Originale, kompl. in deutsch), Anstoß, X-Wing, Civilization, F1 Grand Prix, Sensible Soccer. Tel. 0961/46193

Verkaufe Star LC10 DM 200, 3,5" Floppy DM 20. Tel. 06382/8631. Nur an Wochenenden, sonst keine Auskunft

Verkaufe orig. PC-Spiele: Elite 2 (dt. ver...) 40 DM u. Silent Service 2 (dt. Anl.) 20 DM. Suche: Doom u. Wing Commander 1, Tel. 03476/852287, ab 14.00 Uhr

Verk. 386DX-40 (1 Jahr alt) m. ISA-Bus, 4 MB RAM, 3.5" LW, HD 210 MB, Soundbl., Mouse, 14" Monitor, DOS 6.0 + WIN 3.1 u.a. Software inkl. Drucker PnV. Tel. 03594/701613

Verk. für PC Ultima 8 + Zus.Disk, Ultima Underworld 1, Das schwarze Auge, B-Wing, Rebel Assault (CD). Für Amiga: The Final Battle. Tel. 05531/1817

Verk. Works 3 für DOS o. Windows, 110,- div. Spiele, alles Originale, Tel. 0231/756726

Verk. CD-ROM-Sp. Battle Isle 2, Rebel Assault je 40,- DM, Outpost m. Upt. 50,- DM, Tie Fighter 70,- DM, Hanse 25,- DM. Tel. 0521/412700

Verk. orig. Falcon 3.0, Operat. Fight. Tiger Mig 29, Strike Commander je Spiel 33,- DM pro Paket NN-Kost. 3,50 DM. Tel. 02421/63001 nach 19 Uhr

Verschicke Sample Library (30 DM) für PC mit 1400 Instr./FX, Demosongs, Scream Tracker 3 (16 Kanäle, Freeware). K. Koch, H.-Hertz-Str. 20 b, 17491 Greifswald

Verkaufe PC-Originale: GS2000 25 DM, A. o. P. 30 DM, A. o. E. 40 DM oder Tausch ... 1942 Paw, Overlord, Dogfight, Burning S... nur mit dt. Anltg.). Zu erfragen unter Tel. 034...

486 DX33, 8 MB RAM, 550 MB HDD, 1 MB VL-Karte, SB-pro 2.0, Scanner 800 dpi, Drucker, CD-ROM-Double Speed, Monitor Philips mit Softw. u. 5 CDs f. 2700,- DM - Tel. 03535/21769

Verk. Tie Fighter (50), U8 (30), Term. Rampage (30), Empire Deluxe (30), Aces over Europe (25), Wizardry 6 (20), Rommel, B-17, Swot., Whale's Voyage je 10, zus. 180 zzgl. NN. Tel. 04137/7692

Verkaufe Strike Commander + Speech 65 DM, Tornado 40 DM, Comanche + Miss. 1 55 DM, Soundkarte Prosonic 16, 16 Bit 44.1 kHz Stereo 100 DM, Joystick CH Mach2 + Gamecard 30 DM, Tel. 06734/261

Biete diverse Titel zu je DM 50,- an: (z.B. ..., 386 pro + 2 Kurse, Doll, Sam & Max, Indy 4, Tornado, Incredible Mach). Tel. 04121/63271

..., Stronghold, Outpost, 1869, Krondor 50,-, ab 18 Uhr. Tel. 0711/482359

It's cool Man! Maddog 2-CD 65 DM, Strike-Com. + Speech + Missions 99 DM, Archon Ultra 35 DM, U8 Pagan 60 DM, Shadowcast 45 DM, Cyberman 3D-Contr. 170 DM; Tel. 034206/78259

Theme Park 55,-, Doom 50,-, KO6 40,-, SPO 430,-, Nov DOS 7 60,-, Samson 20,-, Soundbl. ..., CPS Pro 4.0 140,-, Sim City 50,-, Infr. Rolmaus 60,- u.a., Tel. 07844/6208

Verk. Orig. ... SC-Tactical Ops (25) ... Tel. Fax. 09...942 18-21 Uhr. Albert Weickmann, Nelkenweg, 97616 Bad Neustadt

Dringend! Suche folgende Raritäten: Mars-Saga, War of the Lance, Wasteland, Bard's Tale, Trilogy für PC. Zahle gut! Tel. 06371/16493

Suche Tauschpartner für PC-Spiele! Listen bitte an: H. Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

Orig. PC-Spiele, 3,5" und 5,25" zu verkaufen (bis max 80,- DM): Civilization, Mantis, Castles, Dragon Wars, Stormmaster, Air Bucks, usw., Tel. 0931/24825 (Andi)

Tausche orig. Elite 2, U8, Stronghold, Civ., Syndicate, Shadowcaster, U7/2, Spelljammer. Suche Theme Park, Siedler, DSA2, Ambermoon, UFO, Tie Figher, Tel. 02274/4822

Verk. PC-Orig., alles DV: Theme Park 60 DM, Battle Bugs 60 DM, Sherlock Holmes 40 DM, Mad-TV 5 DM, Blues Brothers 15 DM. Tel. 08051/5229

Tausche/verk. Lemmings, Indianapolis 500, Skat 92, WWF-Wrestling, FS4 mit Designer und Theme Park, Tel. 04154/4484 (Dennis, Bitte erst ab 18 Uhr)

Verkaufe Intel-Overdrive-Prozessor für 486 SX, DX25 für bis zu 70 % mehr Leistung. Neupreis 699 DM, Preis VB + PC-Spiele TFX, Thomas Mehwald. Tel. 030/5083518, nach 16 Uhr

Suche dringend Lösung für Neuromancer. Verkaufe viele Rollenspiele u. Adventures, auch ältere Titel (z.B. Ultima, Infocom). Tel. 09661/53170

Verkaufe Originale 30-40 DM: Patrizier, Sim City 2000, The Legacy, Strike Commander, BMP 2.0, Pinb. Dreams, Sens. Soccer 92/93, Jnl. Adventures, Wizardry 7 u.a. Tel. 02992/4770

Suche: Colonia Conquest von SSI. Wer kann mir helfen? Verkaufe: CD-ROM MM4 u. MM5 60 DM, Outpost 60 DM. Bitte meldet Euch! Tel. ...

Verkaufe/tausche original Stronghold (DV) für 50 DM und Wing Commander Academy für 30 DM, zusammen nur 80 DM! Tel. 089/8544000 (Ulrich)

Verkaufe auf CD-ROM: Simon the Sorcerer 55,- DM, DSA Teil 1 40,- DM, Lands of Lore (e) 3,5" u. SQ V 3.5" je 35,- DM, Klaus Hubrich. Tel. 02103/51627, ab 18.00 Uhr

..., Quantum 120 MB Platte und ..., 4MB RAM, ET 4000 SVGA-..., 5,25" Floppy, Desktop-Gehäuse 900,- DM, Tel. 07161/816951 od. 07041/5990

Verk. 486DX2/66 VLB, 4 MB RAM, 420 MB HD, VLB Grafikk. 3,5 + 5,25" LW, Mitsumi FX001D, CD-ROM + GW-32 Orchid für 3300 DM bei Tim Ringel, Tel. 0208/50977, ab 16.00-18.00

PC Orig. + NN. Eye o. t. Behold. 50,-, Aces o. t. Pacific + Miss. 60,-, Kings Quest 2, 3, 4 je ..., Epic 40,- ...

Verkaufe the Chaos Engine und Sam & Max Hit the Road für je 60 DM, suche Spelljammer max. 30 DM. Moritz Olschewski. Tel. 05936/2275

Verk. Orig. Populous + Data, Comanche Data 2 je 15,-, Populous 2, Harrier J. J. je 30,- Task F., Tornado, Pirates G. je 40, Tie Figh., Fleet D. je 50,-, Tel. 02151/547876

Verkaufe original Larry 6 45 DM + 24-Nadeldrucker VHB + 1 Joystick 40 DM. Tel. 04661/3282 (Christian)

Verk. DV PC-Orig. Lost in Time, Monopoly, Sam & Max, Indy 4, Larry 6, Gabriel Knight, X-Wing + Upgrade Kit je 50 DM o. tausche. K. Ba horn, NL-Tel. 0031/85/236434, Arnheim, Niederlande

Verkaufe/tausche: Cannon Fodder 45 DM, Special Forces 40 DM, Robosports 40 DM, sharw. 3 50 DM und außerdem: Advanced Squad Leader, Tel. 09655/424 (Martin)

486DX/33, 5 MB RAM, 105 MB HD, 3,5 + 5,25 LW, 1 MB Miro 10 SD-Grafikk., Tower, SB 2.0, Cherry-T. Mon. 14", Mouse, Joyst. VLB-Board, Software + Modem/Fax DM 1750,-, Tel. 040/6074932

Die Siedler, TF1942, Wizardry 7, Stronghold, Railroad T. DeLuxe 45,- DM, Flight Simulator 5.0 60 DM, alles Orig.-Spiele mit Orig.-verpack. PC. Schreiber. Tel. 0561/404699



Verschenke Kopien von Adventure Action in Hollywood (Freeware) für 5 DM (Scheck Briefmarken) frankierter Rückumschlag an C. Wolf Gröppersgasse 23 51107 Köln

WC1 + SM 1 + 2, WC 2 + SO 1 + 2, Hist. Line, Strike Com. + TO. Lands o. Lore. Privateer. Lost Vikings, je DM 45,– frei Haus alle 240 DM frei Haus, Telefon 02402/20752 Michael Beissel

Stop! Verk. Wirtschaftss. unter Windows 3.1 namens Golfplatz-Manager (Shareware) für nur 10 DM. Kostenlose Info bei Conny Kreutel, Hiltenspergerstr. 23 80798 München

Verk. PC-Orig. Chaos Engine Sam u. Max dv. SC Tactica Oper. Larry 5, On the Road Anstoß CD-ROM Der Planer Syndicate, suche diverse CD-ROM-Games Tel. 06405/3538

386SX 25, 4 MB RAM 14" Monitor + Spiele + Software 40 HDD. Maus + Tastatur + Sega Mega Drive + Spiele, 11 Mon. alt, für 1090 VB NP 1950,–, Tel 08676/8972 ab 20.00 Uhr

Verk. Inca I Kings Q. 5 Peter Pan, Covert Action Patrizier Crime City, Indy 3, Tel 0781/59737

Verk. 386DX, 25 MHz, 120 MB DOS 6.0 Win 3.1 Mouse 3,5 u. 5,25 LW, inkl. Mousepad + Programmen 1000 DM. Danny Froll, Goethestr 130 B 63477 Maintal 2 06109/68153

Verkaufe PC-Originale: Die Siedler BMP 3, X-Wing Elite 2 Theme Park Tie Fighter Syndicate. Monkey 2, Civilization etc., Ole Brandenburg Fischerhüttenstr. 81, 14163 Berlin

Verkaufe 8 x 256 KB Simm-Module zus. 120 DM, außerdem einen Commodore 1802 Monitor für 150 DM Kalina André Ringstr. 16, 17498 Behrenhoff

Verkaufe folgende PC-Spiele à 40,– Buzz Aldrin's Race into Space Summer Challenge und The Incredible Machine alle 3 zusammen 100,–, Tel. 07472/1339

Suche Quest for Glory I – die VGA-Neuauflage (vgl. Test in Power Play 9/92)!! Nur komplett u. original! Verk. Aladdin für SNES Tel. 08141/72194

Suchen dringend Strategie-, Wirtschafts- und Diplomatie-Simulationen (Civilization, Railroad vgl.)! Tel. 0871/45351 (vll) oder abends 0871/43653 (Jochen)

Verk. Software DOS 6.2 Win f. Workg. 3.11 Work. Fish Man 40,–, Day of Tent. 45,–, Rebel Assault 50,–, Tornado 45,– verk. auch Mega-Drive-Spiele Tel. 0991/32140

Idealer Einsteiger-Computer 386SX25 mit Soundkarte, 10 Spielen Mouse Monitor und Zubehör NP über 4000 DM, VKP 2000 DM, Tel. 09093/516 Jochen

Verkaufe Roland LAPC1-Soundkarte 280 DM Megarace-CD 45; FIFA-Soccer Mort. Combat IndyCar-Kurse – 35 DM. Heiner Braden Saarlandstr. 149 55411 Bingen, Telefon 06721/42786

Verk. Roland LAPC1 – Preis VHB Tel. (07133) 21934 evtl. Anrufbeantworter

Verkaufe günstiges Wingcommander 2 Comanche + Data 1 Hand of Fate (alles deutsch) Tel. 08131/53766

Verk. CPU 486-DX/33 MHz 400 DM, 4 x 1 MB RAM Simms 70 ns 250 DM, Motherboard für 486er, Pentium bis 66 MHz 200 DM; Tel. 08053/2624 ab 19 Uhr

Verk. PC-Orig. Acess over Europe kpl. dt., U7 kpl. dt., Wizardry 7 kpl. dt. Dungeon Hack Doom Tornado, Preise 40–60 DM Tel. 0751/13904 abends öfter versuchen

Verkaufe auf CD: Ultima Underworld 1 + 2 45,–, Ultima 8 45,–, Raptor 30,–, Wing Commander 1 + 2 inkl. Strategiebücher, je 30,–; Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Microsoft Golf 45,– Morta Kombat 30,– Cannon Fodder 30,–, Cool Spot 30,– F19 Stealth Fighter 20,–, Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Pacific Air War 1942 45,– Pacific Strike 45,–, F14 Fleet Defender 45,–, Falcon 3 + Fighting Tiger + Mig. 29 + Hornet 20–40 DM Tel. 08243/731 ab 18.00 Uhr

Verk./tausche Die Siedler, Wing Commander 2 Strike Comm., Startrek 25 th. Suche: Burning Steel 2 CD, Aegis CD, Jütland CD Tel. 0201/270434 ab 15 h

Verk. orig. PC-Spiele (3,5"), Fifa Int. Soccer DM 45,–, Goa DM 20,–. Tel. 0451/27546 ab 17.00 Uhr Christian

Verkaufe Siedler (Original) für 50 DM! Meldet Euch bei Christoph Hofbauer, Telefon 08456/1588

Atari ST

Monkey Island, Prince of Persia, Sensible Soccer, Transarctica DM 50, Push over, Larry 1, 2, 3, Space Quest 1, 2, 3, Test Drive 1, 2 DM 40 Xenon 2, Speedball 2 WWF 2 DM 30 Tel. 04152/74140

Verk. 13 Games, da Systemwechsel: Roadwar Europe Austerlitz, UMS, Great Battles Fire Brigade Wizards Crown Balance of Power etc., Preis VB, Tel 02255/2467

Atari Mega 1 + Monitor SM 124 + Originalversion Signum 2, Drews Btx/Vtx 3.0 meistbietend zu verkaufen, Tel 0201/583347 nur am Wochenende

Atari ST (1 MB) + Floppy + Farbmonitor + sonstiges (9-Nadel-Drucker Software) zu verkaufen (ca. 500 DM!) Daniel Hamers Birkenweg 4 69226 Nußloch, Tel 06224/16213

Spiele Atari ST Psion Chess (60) Leaderboard Golf (50), Populous (40), Powermonger (45) Tel. 07033/32432

Verkaufe Atari ST Spielesammlung, ca. 300 ältere Spiele (2 Jahre u. älter). Jedes Stück DM 15, ab 20 Stück DM 10,– pro Spiel alles Originale Tel. 0711/7970285 ab 20.00 Uhr

Game Boy

Verkaufe Game-Boy-Module 34/46/64 in 1 Game-Gear-Modul 24 in 1, Tel 0531/610782

Verk. Game Boy + Akku + Light Max + Mario-Land + weitere 10 Spiele + 2 Game-Boy-Spiele-Lösungen, VHB 350,– DM; Tel. 08131/78796 Chris

Verkaufe Game Boy mit Tetris + World Cup '94 für 150,– sowie für PC BMP John Madden Football 2 und Hardball 3 für jeweils 30,–, Tel 02271/64339

Game Gear

Verkaufe Game-Boy-Module 34/46/64 in 1, Game-Gear-Modul 24 in 1 Tel 0531/610782

Vermisse Bauchtasche mit 7 Game-Gear-Spielen, die ich im Raum Saarbrücken verloren habe Finderlohn! Tel. 0711/832938, Kai 12 J Hoffmannstr. 11 70825 Korntal

Verk. Game Gear + Netzteil + 4 Games Pack ... für 150 DM Martin Schmidt ... Berlin Tel. 030/5626203

Mega Drive

Verk. MD + 2 Spiele NHL u. NBA Basket., nur zus. 180 DM, sowie Adv. Mil. Com. für 150 DM (mit deutscher Anl.) Tel. 02761/64320 (Michael ab 20 Uhr)

Verk. günstig Mega Drive mit 2 Joypads, Sonic Quackshot, Populous, Tel 08581/12-17

Verkaufe Mega Drive mit 6 Spielen, z. B. Sonic 1 + 2 Quackshot, Fantasia, Tel 02571/40690

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads + Netzteil + 5 Spiele (EA Hock. Ult. Soc. NBA J. Street F. I Rocket Kn.) für 350,–, Top-Zustand; Tel 08677/61977 Richard

Verk. MD Castle of Ill., Quackshot, Gunstar Heroes, Shining the Darkness SNES: Chopfter III, Mystic Quest, alles je 40. Tel 09708/1496

NES

Verkaufe amerikanischen NES, gut erhalten mit 2 Joypads Phaser-Lichtpistole und 12 Spielen für DM 750,–, mit Supercontroller gratis Tel 09741/5127 (ab 16.00 Uhr)

NES-kompatible Konsole mit 12 Spielen im Speicher + 2 Joypads + 1 Lightgun, alles originalverpackt für nur 179,– DM. Tel 0711/312468

PC Engine

Folgende PC Spiele habe ich zu verkaufen Battle Isle II 60,–, Doom 60,–, Privateer + Righteous Fire, zusammen 70,– Battle Isle I 30,–, X-Wing 50,–, etc. Tel 0931/886645

Outpost, Ufo, U8 + Speech 45 DM, Gabriel Knight Beneath a Steel, Comanche, Hexx, Dracula, Heimdall 2 35 DM CD-ROM, M + M 1–3 Dott EOB 1-3 40 DM Rebel DV 45 DM: Tel 09953/2973

Verkaufe Originale. Pirates Gold. Tornado-Simul. je VB 50 DM zusammen 90 DM; Tel. ab 18 Uhr 0234/354068 Nachnahme

SNES

Suche Neuheiten (auch Sammlungen mit Konsole) 1 SNES MD-NES u. GB z. B. Soleil, M. Kombat II, S. Street F. II Dschungelbuch u.v. andere mehr! Tel 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe SNES-Spiele Shadow Run us 60 DM Zelda dt. 40 DM. Might & Magic I PAL 60 DM Allstars 50 DM. NBA Jam PAL 70 DM Wingcom 40 DM PAL Mystic Quest dt. 55 DM Tel. 02261/63728

Verkaufe Champions World Class Soccer, Basketball für Super-NES DM 70,– pro Spiel; Tel. 06 42 41394

Verk. Super-NES mit 3 Spielen (S. Mario World Zelda 3 Wingc. 2) und 2 Controllern für 200 DM, Tel 04504/4677

Verk. SNES neuw. unben. NP 200 DM für nur 160 DM Biete Gold Select (CD-ROM) für 32 DM ... Tel 02165 ... ab 18 Uhr, Marc ...

Verkaufe gut erhaltenen fast neuen, Super-NES mit 9 Spielen 2 Joypads für DM 850 – VB: Tel 0971 ... ab 18.00 Uhr

Verk. amerik. SNES (20 % schneller) + ... Spiele (8 am. u. 5 jap.) + Action Replay Pro Stunt Race FX, S. Contra, Startox Alien 3 ... FP; Tel. 089/8202909

Verkaufe sehr ... Super NES Spiele ... Postfach ...

Verkaufe Soundgalaxy 16 für 280,– oder tausche gegen ... oder Mega-Drive-Spiele! Tel ... (Fr–Di ab 14.00 h Mi ab 16.00 h), verlangt Marc

Verk. MD Castle of Ill., Quackshot, Gunstar Heroes, Shining the Darkness SNES Chopfter III Mystic Quest, alles je 40,–; Tel. 09708/1496

Verkaufe SNES – SMW, 2 Joypads, AV-Kabel VB 130–150 DM. Tel. 06183/2460, ab 14 Uhr Mi–Do ab 15 Uhr nicht an Wochenenden

Suche günstig SNES-Spiele sowie ein Action Replay 2 und einen FX-tauglichen Universaladapter Schreibt an Claudia Fischer Eosanderstr. 2 10587 Berlin

Diverses

Verschenke Software Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brand, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC) Keine Raubkopien!

Verk. Power Play 1/91–10/94 = 100 DM Video Games 1/91–10/94 = ... DM Mega Fun 6/93–10/94 = 45 DM ... ASM Play Time Games ... 40 Ausgaben ... DM Tel. 07258/8520

Suche Turbo Duo + Games bis 400 DM, Mega Drive bis 100 DM, SNES bis 100 DM. Jaguar bis 300 DM Mega CD bis 300 DM Neo Geo bis 300 DM Handheld bis 50 DM. Tel. 07258/8520

Verk. Neo Geo (PAL) + 2 Boards + Memory Card + 4 Spiele (Art of Fighting + Fatal Fury + League Bowling + Alpha Mission 2) gegen Gebot Tel. 02222/4382

Verkaufe original Komplettlösungen inkl. Pläne und Cluebooks zu vielen alten und neuen Spielen. Info unter Tel 07529/8518, ab 18 Uhr Patrick verlangen

Verkaufe PP (55 Hefte, ASM 30 Hefte) und viele andere! Preise verschieden. Nachfragen unter Tel 02235/43975 ... Mo–Fr ... Uhr

Suche die Amiga ... Happy ... Passauer Str. ... 94060 Pocking Tel. ...

Verk. ... Spiele ... Joypads + Memory Card ... Tel. 04121/75358

Verkaufe Power Play Hefte von 5/92 bis 6/94 möglichst nur ... gegen Gebot Tel. 06162/4949

Tausche 12 video Games Hefte 12/93 – 5 Nintendo-Comhefte ... Power Play-Hefte ... 4/94 Markus ... Tel. 02421/39339

Verkaufe Star LC 24-10, 24-Nadel-Matrix-Drucker 24 Nadeln, 150 Zeichen pro Sec für 200,– DM Tel. 02132/8165

Original Power-Play T-Shirt zu verkaufen, Größe L, weiß, 100 % Baumwolle Motiv: Trantor (vorne), PP Logo (hinten) Preis VS, Tel. 02281/5163 (Martin)

Stop! Verk. Wirtschaftss. unter Windows 3.1 namens Golfplatz-Manager (Shareware) für nur 10 DM. Kostenlose Info bei Conny Krentel, Hiltenspergerstr. 23, 80798 München

Verkaufe original Clue-Books zu vielen Spielen Liste geg. 2 DM bei Patrick Badent, Goethestr. 2 D-88281 Schlier, Tel. 07529/8518, ab 19 Uhr/Patrick

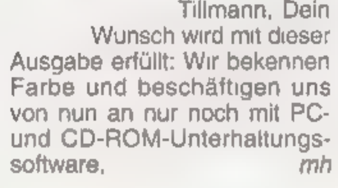
Verkaufe Syndicate 60 DM Privateer 60 DM Day of Tentacle 65 DM Liste geg. Rückporto bei Matthias Grünewald Liesgrundstr. 19 63825 Schöllkrippen

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Es hat sich schon länger angedeutet, jetzt ist es amtlich: Die POWER PLAY kümmert sich künftig ausschließlich um PC-Spiele und CD-ROM-Unterhaltungssoftware. Natürlich schmerzt der Verlust der treuen Amiga-Fans – aber die Marktentwicklungen zwingen uns, Farbe zu bekennen. Doch um so intensiver widmen wir uns nun den PC-Neuerscheinungen.

Euer Ulli



Fortschrittler

Die alten Sierra-Hits sind auch heute noch absolute Oberklasse, zumindest in bezug auf die Spielidee, Story und Atmosphäre. Doch wie geniale Spielideen durch langweiligen Spielaufbau, stumpfsinnige Rätsel und Pseudohumor alles unter dem Deckmantel aufgebohrter Grafik und mit Roland-Gedudel verpfuscht werden können, zeigen die neuesten Sequels der ersten Serien. Ein besonders scheußliches Paradeexemplar ist hier wohl Police Quest IV. Ebenso beunruhigend ist der zunehmende Trend zum pseudointeraktiven Film (zu deutsch: Diashow, garantiert nur 30 min Spielzeit, maximal ein Mausklick pro Minute). Allein gute Grafik und Orchestersound machen noch kein gutes Spiel. Wo sind all die fantastischen Spielideen, die Atmosphäre und die Komplexität abgeblieben? Ist der Spieler etwa zu "faul" geworden und möchte sich nur noch zurücklehnen und sich Spiele mit Videofilmcharakter ansehen? Die fantastischen Moglichkeiten, die die immer bessere Hardware liefert, werden nicht einmal ansatzweise genutzt, sondern wohl eher mißbraucht, um mit wenig Spiel viel Geld zu machen. – Daß es auch anders geht, zeigt doch z.B. die Sierra-Tochter Dynamix mit Spielen wie "The Incredible Machine", "Incredible Toons", usw ... Den absoluten Tiefpunkt bildet nun "Outpost". Mal davon abgesehen, daß es zu nahezu 100% von Sim City 2000 abgekupfert ist, scheint hier der Spielspaß im Laser der CD-ROMs zu verglühen. Es ist traurig, mitanzusehen, wie bei Sierra, aber auch vielen anderen Softwarefirmen der technische Fortschritt all das zu zerstören scheint, was Spiele früher zur Droge machen konnte, weil neue Möglichkeiten nicht richtig genutzt werden, und die Ideenarmut immer stärker zunimmt. Für alle Sierra-Mitarbeiter, die ein Buch schreiben wollen, hier ein passender Titel: "Sierra – Selbstmord auf Raten" oder "Stumpfsinn – Spielerfolter mit System

Hans Berger, Mannheim

Harter Tobak, Hans – aber leider viel zu wahr. Glücklicherweise gibt es immer ein paar Gegenbeispiele und Programmierer denen "interaktive" Spiel(filme) ein ebensolcher Graus sind, wie Dir und uns. Aktuelles Beispiel ist Peter Molineux und die Bullfrog-Truppe, die mit *Magic Carpet* (Test in dieser Ausgabe) die Gratwanderung zwischen technischem Fortschritt und genialistischer Spieleidee bravourös absolviert haben. *mh*

Farbe bekennen

Warum steht auf Eurem Titelblatt nicht gleich "Das meistgelesene PC-Spiele und Multimedia-Magazin"? Denn in Eurer letzten Ausgabe 9/94 waren nur zweieinhalb Seiten dem Amiga (wenn man von Kleinigkeiten einmal absieht) und nur eine halbe Seite dem Mac gewidmet. Dies soll keine Beleidigung sein, im Gegenteil!

Tilmann Jutte, Hannover

Tillmann, Dein Wunsch wird mit dieser Ausgabe erfüllt: Wir bekennen Farbe und beschäftigen uns von nun an nur noch mit PC- und CD-ROM-Unterhaltungssoftware. *mh*

Versprengt

Vor einigen Monaten habe ich mir einen Apple Macintosh LC 475 gekauft. Ich habe mich dazu entschlossen, weil erstens mein alter 286er langsam nicht mehr dem heutigen Standard entsprach, zweitens die Dinger im Preis ziemlich gefallen waren und mich, neben dem genialen Betriebssystem, die Grafiken einiger Spiele beeindruckten (was normale VGA-Grafiken nicht taten). Nun stand das Gerät bei mir zu Hause, und ich mußte durch Eure Zeitschrift erfahren, daß der Mac in der Spielebranche doch nicht so sehr gefragt war. Ich ärgerte mich darüber, daß brillante Spiele scheinbar nur für MS-DOS-Systeme programmiert wurden. Über einen Kollegen mußte ich dann erfahren, daß bereits sämtliche Sim-Spiele, fast die ganze Larry Laffer-Serie, Indiana Jones 3 und 4, Monkey Island 1 und 2, Prince of Persia und viele andere bekannte Titel auf Mac umgesetzt wurden. Ich mußte nur noch zu meinem Händler gehen und das Spiel bestellen. Nur leider hatte mir das niemand vorher erzählt.

Nun meine Frage: Könntet Ihr nicht eine Rubrik einführen, in der Umsetzungen behandelt werden? Spätere Umsetzungen könnten einfach erwähnt werden. Es müßte ja nicht ein voller Test sein, ich denke da an ein hübsches Bild, die Unterschiede zur Urversion und einen herkömmlichen Wertungskasten.

Ich hoffe, daß weitere Mac-User und andere Hardwareminderheiten ihren Senf dazugeben.

Dominik Rohr, Holziken

Star Trek-Special

Da ich ein großer Freak von "Star Trek" bin, frage ich Euch, ob Ihr nicht mal ein Star Trek-Special in einer Eurer nächsten Ausgaben drucken könntet (so wie in Ausgabe 9/94 der Star Wars-Schwerpunkt). Dafür wäre ich Euch sehr dankbar und glaube, viele andere Fans auch. Passend zum Thema die Frage: Wann kommt endlich die englische CD-ROM-Version von "Star Trek-TNG" auf den Markt? Mein Händler hatte mir im Juli gesagt, daß es Ende August rauskommen würde; jetzt auf einmal erst Mitte November. Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt.

Robert Strauch, Berlin

Ja, ja, wir Trekker sind doch ein merkwürdig Völkchen. Was den Star Trek-Schwerpunkt angeht, so wird er mit Sicherheit kommen. Wenn nicht zu STAR TREK VII, so doch spätestens zum US-Start der Serie VOYAGER. Aber wer weiß, vielleicht wird es ja auch noch mehr als das geben. Wartet einfach die

nächste Zeit ab und laßt Euch überraschen. Was die CD-ROM angeht: Der letzte Stand der Dinge besagt, daß Microprose unbedingt noch das Weihnachtsgeschäft mitnehmen möchte. Vielleicht wird es ja wirklich noch etwas dieses Jahr. *ps*

100% Moralin

Als eher älteres Mitglied Eurer Lesergemeinde (26) gehöre ich sicherlich nicht zu der Kerngruppe von Lesern, die Ihr mit in der *POWER PLAY* geschalteten Anzeigen erreichen wollt. Um so mehr verwundert die Zusammensetzung der bei Euch beworbenen Produkte: Neben genretypischen Computeranzeigen buhlen verschiedene Produzenten von Rauschmitteln um die Gunst des Lesers: Neben verschiedenen Zigarettenmarken wirbt selbst ein Hersteller des deutschen Lieblingsgetränkes (auf Hopfenbasis) ganzseitig bei Euch. Derart umworben, wirkt die Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung mit der Aufforderung: "Keine Macht den Drogen" auf den Leser ziemlich scheinheilig. Der wirtschaftlichen Bedeutung von Anzeigen für eine Zeitschrift wie die Eure, bin ich mir wohl bewußt. Also: Gibt es bei der Anzeigenakquisition für die Power Play die Möglichkeit, hinsichtlich der Werbekunden wählerischer zu sein? Dies täte dem Erscheinungsbild Eurer sonst erstklassigen Zeitschrift sehr gut.

Peter Erdmeier, Berlin

Anti-Trend

Ich möchte bei zwei Sachen, über die viel gemeckert wird, sagen, daß ich gut finde, wie sie sind. Als erstes die Rubrik "Headware". Das Argument, daß Bücher, Comics und dergleichen nichts mit Computerspielen zu tun haben, stimmt zwar, aber die *POWER PLAY* ist die einzige Möglichkeit, sich über spezielle Szenen zu informieren. Ihr solltet deshalb aber wirklich nur Besonderheiten wie z.B. Star Trek-Produkte, japanischen Zeichentrick oder Kunst-Comics, also klar gesagt Kultprodukte, testen, die dem normalen Deutschen unbekannt sind. Als zweites ein paar Worte zu dem Anti-Farben-Trend. Die letzte Ausgabe *POWER PLAY* 9/94 war im Gegensatz zu der vorherigen (die, seit ich *POWER PLAY* kenne, die gelungenste Ausgabe war) rein grafisch gesehen, öde. Da dieser Rückschritt nun schon von vielen Lesern gewünscht wurde, wäre es wenigstens schön gewesen, wenn Ihr den Übergang von grellbunt zu weiß wenigstens etwas fließender gestaltet hättet.

Gert Buschmann, Dresden

Danke Gert, für die aufmunternden Worte zu unserer Headware: Wir werden auch in Zukunft bei dieser Rubrik bleiben und bemühen uns natürlich nur spezielle Kultthemen zu behandeln. Vor allem unser neuer Kollege Pete Schwindt ist eine schier unerschöpfliche Quelle von medialen Kultobjekten, von denen selbst wir noch nie etwas gehört haben – wer kennt schon den Gesang der Melchiten?

Unser Layout und wir kämpfen gerade mit unserer großflächigen "Flurbereinigung" und feilen noch an den letzten Kleinigkeiten, damit wir in Zukunft wieder – ganz sachte – in den Farbtopf greifen dürfen. *mh*

Durchblick

Mir hat Eure 9/94 sehr gut gefallen, besonders der Artikel über Star Wars. Nur bei Timothy Zahn muß ich Euch widersprechen. Ich blickte beim Lesen der 3 Romane immer durch und bin der Meinung, daß wer zu blöde ist, um sie zu verstehen, es gar nicht verdient, sie zu lesen (ist nicht persönlich gemeint). Vielleicht solltet Ihr mal den Roman "Der intergalaktische Hypermarkt" von Somtow Suchartikul (erschienen bei Goldmann) lesen, dann wißt Ihr, was ein wirrer Schreibstil ist. Auch die Sache mit der Fachkenntnis kommt mir etwas komisch vor. Die einzigen Sf-Autoren mit Fachwissen, die mir bekannt sind, sind L.S. Chatschaturjanc und E.V. Chronov (Der Weg zum Mars, Der Asteroid). Der eine war selbst im All und der andere betreute die sowjetischen Raumfahrer medizinisch.

Johannes Sievers, Berlin

Wir wollten mit unserem Kommentar nicht allen Timothy-Zahn-Freunden zu nahe treten, selbst hier in der Redaktion gehen die Meinungen über die drei Star-Wars-Romane weit auseinander. Derweil sich Michael beispielsweise mit dem



Gedanken an eine schwangere Leia und an einen Han Solo als treusorgende Vaterfigur, durchaus anfreunden kann, bekommt Sönke hier ("Argggg ... Leia bekommt Jedi-Zwillinge – so ein Blödsinn!") einen mittelschweren Tobsuchtsanfall. Also: Wir sind sicherlich nicht "zu blöde" die Romane zu verstehen, nur die persönlichen Ansichten über Zahns Weiterführung des Kultstoffes trifft nicht jedermanns Geschmack. *mh*

An die Retter

Seit 2 Monaten versuche ich nun, das Spiel "Terminator" von Bethesda Software zu bekommen. Ich habe nun jeden mir bekannten Fachhändler und Versand abgegrast, leider ohne jeden Erfolg. Da Sie das Spiel in Ihrer Ausgabe 12/91 für MS-DOS getestet haben, dachte ich mir, daß Sie mir vielleicht weiterhelfen könnten.

Hannes Moormann, Oldenburg

Versuchen Sie es mal bei dem deutschen Distributor für die Bethesda-Spiele. Hier die Adresse:
Softgold Computerspiele GmbH
Daimlerstraße 9
41465 Kaarst

Großspurig

Selfmadesoftware in allen Ehren, aber was sich manche Nachwuchsprogrammierer da erträumen, würde ich schon fast als Größenwahn bezeichnen. Wenn Herr Stefan Carl aus Bad Harzburg beispielsweise Spiele auf dem Niveau von *Wing Commander* selbst zusammenschustern will, dann sollte er sich vielleicht mal vorzustellen versuchen, was da an Arbeit (und Frust) auf ihn zukommt! Außerdem braucht man für solche Projekte schon eine ganze Menge Erfahrungen und Ideen. Daß mir das niemand falsch verstehe! Ich möchte nicht irgend jemandens Programmierkünste heruntermachen. Ich versuche nur, mir vorzustellen, wie jemand versucht, Spielkonzept, Programmierung, ansprechende Grafik, Soundeffekte und Musik solo zu schöpfen. Na da kann ich nur sagen: Dieses wird ein Lebenswerk!

Die Kreation professioneller Unterhaltungssoftware ist heute wohl nur noch mit den entsprechenden Tools zu meistern (vor allem in puncto fließende 3-D-Animationen), und die sind für den jungen Menschen vielleicht nicht unbedingt erschwinglich (es wird auf die Dauer nicht besonders befriedigend sein, mit Grafikprogrammen wie Deluxe-Paint seine Bilder und vor allem Animationen zu schaffen). Dann wäre da noch das Problem, daß beispielsweise zu einem Adventure (wie Herr Gabriel Herz es vorhat) auch eine interessante Story gehört, die sicher auch nicht jeder zu schreiben versteht.

In Action- oder Strategiespielen verlangt der erwartungsvolle Spieler auch gut programmierte Computergegner, die nicht "kopflos" immer dieselbe Strategie verfolgen. In diesem Zusammenhang muß man dem Computer sozusagen "künstliche Intelligenz" einhauchen, (und dabei tun sich auch die meisten Profis schwer).

Also empfehle ich den jungen Künstlern, zunächst einmal auf dem Teppich zu bleiben und sich nicht zuviel vorzunehmen, da es sonst sehr entmutigend sein kann.

Jens Ecker, Echthausen

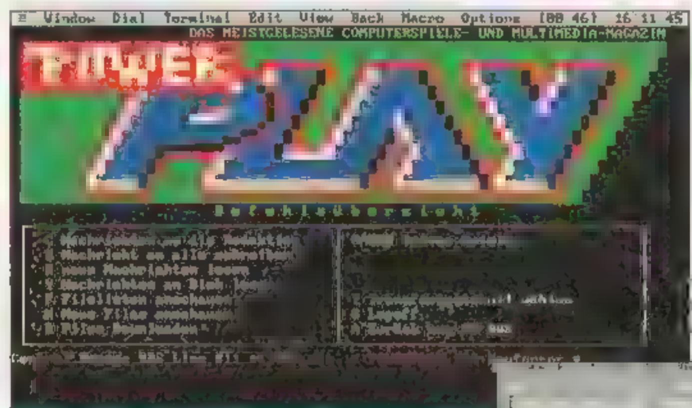
Bug-Parade

Jetzt reicht's! Mir scheint, daß die Firma Blue Byte schon mit den Gedanken im Sommerurlaub war, als sie die Battle Isle 2 Scenery-CD, "Das Erbe der Titan", auf ihre Kundschaft losgelassen hat. Fehler über Fehler. Da hängt sich das Programm am Ende einer Berechnung auf, oder stürzt bei einer Kampfszene einfach mal so ab. Einige Einheiten operieren außerhalb des Kampffeldes, so daß sie unerreicht bleiben. Dieses ist besonders dann witzig, wenn als Missionsziel die Vernichtung dieser Einheiten gefordert wird. Das Programm ist ab diesem Punkt unbrauchbar und kann im Mülleimer landen. Um Ihr Prädikat "Besonders Empfehlenswert", welches Sie dieser CD geschenkt haben, nicht vollkommen fragwürdig erscheinen zu lassen, sollten Sie sich stark machen und die Firma Blue Byte dazu bewegen, schnellstens Abhilfe zu schaffen.

Ein Beitrag über die rechtlichen Möglichkeiten beim Softwarekauf würde sich sicherlich auch mal gut auf einer Ihrer Seiten machen.

Sven Schmidt, Schwerin





Unsere Mailbox meldet sich dann mit dem bekannten Logo

Um von hier – der Central Europe BBS – in die *POWER PLAY BOX* zu gelangen, müßt Ihr PP eintippen

Durch diese Leitungen tobt das Leben: In der POWER PLAY MAILBOX ist schwer was los – schon im ersten Monat bieten wir über 300 MByte an Demos, Bildern und Cheat-Programmen für aktuelle Spiele und Klassiker an.

Die Zusammenarbeit der *POWER PLAY* mit einem der führenden Mailboxbetreiber in Deutschland, der Central Europe BBS, trägt Früchte. Neben einem umfangreichen Hardwareangebot bieten wir in unserer frisch eröffneten *POWER PLAY MAILBOX* nicht nur über 300 MByte – Demos aktueller Spiele, Trainerprogramme und Mogelhilfen (alles in allem über 6000 Cheat-Programme!), Lösungen für schwere Spiele und Spitzen Sharewaretitel – zum downloaden an, sondern haben extra für Euch eine umfangreiche Nachrichtensektion und eine Sektion mit famosen Online-Spielen eingerichtet. In der Nachrichtenecke könnt Ihr Briefe an die Redaktion schreiben oder bei Gleichgesinnten Fragen loswerden. Damit nicht genug: Über die separate Central Europe BBS habt Ihr außerdem die Option, Zugang zum Internet oder dem Fidonet zu bekommen. Damit alles reibungslos läuft, ist das Hardwareangebot entsprechend mächtig: Die Leitungen wurden mittlerweile auf 14 (vierzehn) aufgestockt. Im kompletten System schlummern 13 zukunftsichere Gigabyte-Festplatten und ein CD-ROM-Wechsler für sechs CDs. Wer digital Kontakt aufnehmen will, hat die Möglichkeit, dies per ISDN zu machen. *mh*

Ohne Moos nix los!

Das *POWER PLAY MAILBOX*-Abo kostet Euch nur 3 Mark im Monat, also schlappe 36 Mark im Jahr – dies ist für das Angebot äußerst preiswert.

Mindestdauer für das Abo ist – wie bei der *POWER PLAY* auch, 12 Monate. In die Box dürft Ihr zwar sofort, könnt aber noch nichts machen – erst wenn Euer Account von unserer Abo-Abteilung und dem Mailboxbetreiber eingerichtet ist – dies dauert aus technischen Gründen im Regelfall bis zu zwei Wochen – wird die Leitung für Euch freigeschaltet und Ihr habt vollen Zugriff auf die *POWER PLAY BOX*. Schickt bitte den unten abgedruckten Coupon oder die im Heft befindliche Abokarte, ausreichend frankiert an folgende Adresse:

POWER PLAY
Abonnenten-Service
D-74168 Neckarsulm



Der Draht zur Welt

Ihr habt jetzt alles gemacht: Das Aboformular ausgefüllt, das Telefon angeschlossen, den Computer hochgefahren und das Modem angewärmt. Damit Ihr auch in unsere Box – wenn die Freischaltung erfolgt ist – kommt, gibt's hier die Telefonnummern, unter denen die *POWER PLAY MAILBOX* bei der *Central Europe BBS* zu erreichen ist:

Die Sammelnummer
0911 / 759 37 01

Direktnummern
09 11 / 7 59 37 02
09 11 / 7 59 37 03
09 11 / 7 59 37 04
09 11 / 7 59 37 05
09 11 / 7 59 37 06
09 11 / 7 59 37 07
09 11 / 7 59 37 08
09 11 / 7 59 37 09

ISDN-Nummern
09 11 / 9 73 45 11
09 11 / 9 73 45 12
09 11 / 9 73 70 34
09 11 / 9 73 70 35

POWER PLAY MAILBOX

Ja, ich möchte einen Account bei der *POWER PLAY MAILBOX* für den Preis von 36,– Mark im Jahr abonnieren

Name _______________ Vorname _______________

Straße, Nr. _______________ PLZ Ort _______________

Telefonnummer _______________

1. Unterschrift _______________ 2. Unterschrift _______________

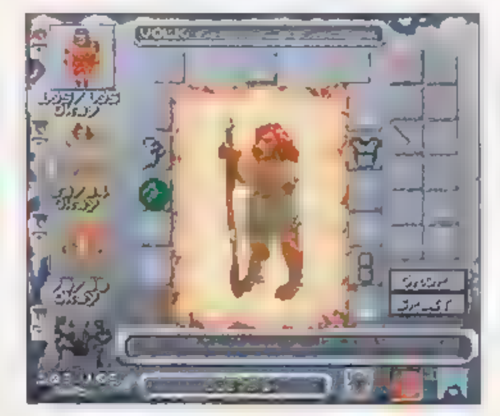
Unterschrift des Erziehungsberechtigten/Nur bei Personen unter 18 Jahren

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnementen-Service, 74168 Neckarsulm wiederrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.

Auf Sand gebaut

Dark Sun 2

Wake of the Ravager



Starker Charakter: Selbstgebastelte Helden darf man modifizieren.

Vor gut einem Jahr stellte SSI mit dem ersten Programm aus der "Dark Sun"-Serie nicht nur ein neues AD&S-Szenario vor, sondern führte simultan ein neues Spielsystem und eine Grafik-Perspektive ein. Auf dem Wüstenplaneten Athas steuerten wir keine Ritter und Zauberer, sondern Gladiatoren, Preserver und Psioniker durch das staubtrockene Land. Während die alten Spiele gleich mehrere Spielperspektiven boten sehen wir die "Dark Sun"-Welt im ganzen Spiel von schräg oben. Die Party besteht nur noch aus vier Mitgliedern, wobei Preserver und Psioniker sich mit komplett neuen Sprüchen die Aufgaben der Zauberer teilen. Die Truppe marschiert gewöhnlich als Sammel-Icon über den Bildschirm, kommt es zum Rundenkampf, teilt sich die Bande und wird von uns getrennt in die Schlacht geführt Natürlich dürfen wir wieder aus den handelstypischen Ad&D-Rassen wählen oder spezifische Athas Creaturen, wie Muls oder insektoide Thri-kreen in unsere Party aufnehmen. Besonders die chitinösen Insekten sind nicht zu unterschatzen, da sie auch ohne Waffen und Panzerung bei allen Feinden gefürchtet sind. Das Spielareal ist in gleichgroße Bereiche aufgeteilt, in denen wir jeweils frei schalten und walten dürfen. Verlassen wir ein Areal, wird einfach eine neue Landschaft nachgeladen. Etwas schneller geht der Transport, wenn wir ein auf dem Planeten verstecktes Transportersystem aktivieren. Im Gegensatz zu früheren AD&D-Programmen kann unser Trupp jetzt nicht mehr überall lagern und die Hitpoints auffrischen, sondern darf sich nur an definierten Rastplätzen ausruhen. Die umfangreichen



Kampfgetümmel: Wer ist Freund und wer ist Feind? Bei solchem Gewusel vergeht uns die Übersicht

Gespräche im Spiel werden über ein einfach zu bedienendes Menüsystem geführt, das automatisch die passenden Fragen und Antworten bereitstellt. Unsere wüste Rasselbande wird im übrigen komplett mit der Maus gesteuert Der Cursor verwandelt sich auf Mausklick in das entsprechende Befehls-Icon. So können wir kämpfen, reden, Gegenstände manipulieren oder verdächtige Stellen genauer unter die Lupe nehmen.

Neu ist einzig die Story an "Wake of the Ravager". Man erinnere sich: Im ersten Teil haben wir glücklich einen Sklavenaufstand angezettelt und der Priesterkaste von Athas eins auf die Kutte gegeben. Jetzt taucht zur Abwechslung mal wieder das Böse schlechthin auf, meuchelt den freundlichen Hexenkönig von Tyr und strebt alls dann nach der Macht auf dem Wüstenkontinent. Unsere Truppe düst los, erledigt diverse Unteraufgaben und Sub-Plots, macht sich dadurch viele Freunde und darf zum Schluß mit Verstärkung gegen den Obermotz antreten *vw*



Mit so einem dahingeschluderten Programm wird SSI keinen Fußbreit verlorenen Rollenspielboden zurückgewinnen. Alle Frust-Features, die mich schon im ersten Teil nervten, hat man unverständlicherweise auch im zweiten Abenteuer untergebracht. Der unintelligente Cursor sorgt immer noch für stupides Klicken ohne Unterlaß, die spärlich verteilten Rastplätze verpflichten zu langweiligen Gewaltmärschen über den halben Kontinent, und das übertriebene Automapping nimmt jeden Spaß. Für das entscheidende Körnchen Sand im Getriebe sorgt die zum Teil unansehnliche Grafik. Die Charakterporträts scheinen direkt aus der Computerfrühzeit zu kommen, die Figuren-Icons sind grob und ungenau gestaltet. Besonders im Kampfgetümmel ist das ein lebensbedrohliches Manko. Stehen mehrere Figuren zusammen, kann man nicht mehr erkennen, wer Freund und Feind ist. Strategische Kampfentscheidungen werden zur reinen Glücksache. Schade um das schöne Szenario, so lieblose Schnellschüsse sind wir von SSI sonst nicht gewöhnt.



Zauberflut: Was soll man mit all diesen Sprüchen nur anfangen?



Sprich mit mir: In Menüs werden die passenden Fragen angeboten



BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Prinzenrolle

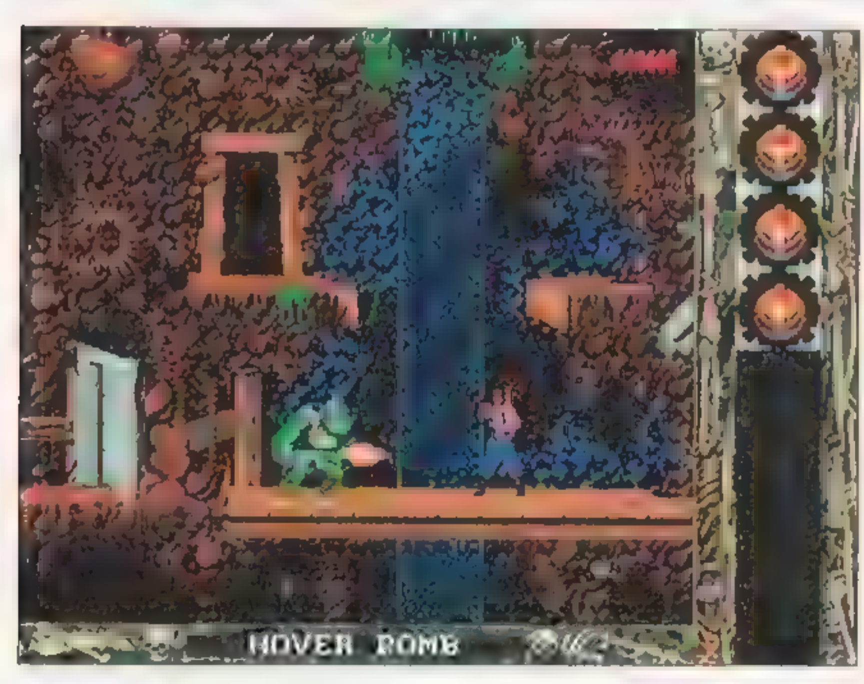
Black Hawk



Sarlac ist der obligatorische Oberbösewicht

Noch im vergangenen Jahr klagten Softwarefirmen über den Mangel an neuen Spielen, fähige Programmierer zogen sich in andere Branchen zurück, die Unterhaltungssoftware-Industrie steckte in einer tiefen Krise. Jetzt – kurz vor dem Jahresende 1994, ist davon nichts mehr zu spüren. Im Gegenteil: Neue Designteams und Softwarehäuser sprießen wie Pilze aus dem Boden, gute Programmierer werden händeringend gesucht. Einer der Neulinge im Spielegeschäft ist die US-Firma Blizzard Entertainment, die derzeit an zwei Debütprojekten werkelt. Eines davon – der Action-Geschicklichkeitsmix *Black Hawk* ist mittlerweile fertig, am anderen Spiel (siehe Kasten) wird noch fieberhaft gearbeitet.

Durch vier Abschnitte, die in zusammen 17 Levels unterteilt sind, steuert Ihr den Prinzen Kyle auf einem Rachefeldzug gegen den Obermiesling Sarlac. Denn Sarlac hat nicht nur Kyles Vater auf dem Gewissen, sondern ist auch scharf auf den "Lightstone", einen magischen Stein, der Sarlac ungeheure Kräfte verleihen würde. Der Weg zum Bösewicht ist natürlich mit allerlei Hindernissen gespickt: So hat Kyle gegen Sarlacs Monsterhorden zu kämpfen und muß Abgründe überspringen, sich an Vorsprüngen emporhangeln, automatische Wachanlagen außer Gefecht setzen, Leitern hinauf- und hinabklettern sowie spezielle Gegenstände einsammeln, um damit Brücken oder Fahrstühle zu aktivieren. Um die Feindeschar zu erledigen, hat Kyle eine Schrotflinte im Gepäck, die er bei Bedarf zücken und wieder verstauen kann. Das Standardmodell, mit dem Ihr beim Spielstart ausgestattet seid, ist jedoch nicht besonders schußstark, und die Nachladezeiten sind ziemlich lang. Im Verlauf des Abenteuers findet Ihr jedoch drei weitere Flinten, die entsprechend schneller und stärker feuern. Um den Angriffen der Gegner zu entgehen, kann Kyle sich mit dem Rücken an die Wand drücken



Kyle kann sich quasi "ducken" um den Schüssen des Monsters zu entgehen



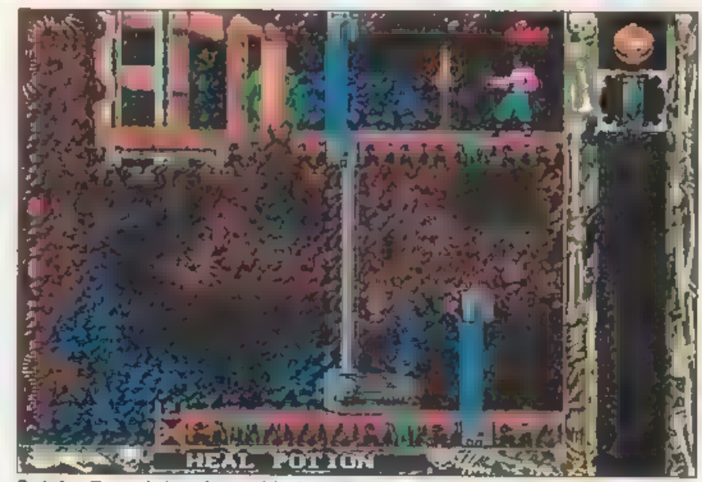
Später ändert sich die Hintergrundgrafik der Levels ...



... bevor Ihr in Sarlacs Schloß eintreten dürft.

Einen gelungeneren Einstieg hätte sich Blizzard Entertainment kaum wünschen können. Die Gelenkigkeit und die Animation des "Black Hawk"-Titelhelden Kyle erinnert zwar fatal an den königlichen Kollegen aus "Prince of Persia", damit erschöpfen sich aber die Gemeinsamkeiten schon. Im Gegensatz zum orientalischen Vorbild glänzt "Black Hawk" durch einen ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad und erheblich mehr Abwechslung. Die ersten paar Spielstufen sind nur dazu da, den Spieler an Steuerung und Aktionsvarianten Kyles zu gewöhnen, später steigert sich der Anspruch an Geschicklichkeit und Denkvermögen des Spielers gewaltig – aber nicht ins Unmögliche. Jeder Level ist mit der nötigen Mischung aus Taktik und Feuerkraft zu knacken, unfaire Stellen sucht man genauso vergebens wie technische Unzulänglichkeiten. Die Grafik ist gut gezeichnet, die Animationsphasen des Helden sind vorbildlich, die digitalen Soundeffekte runden den positiven Eindruck gelungen ab. Kurzum: "Black Hawk" ist eines der schönsten PC-Actionspiele des Jahres.

Super



Solche Energiebarrieren hindern Kyle am Weiterkommen: Erst müßt Ihr den Generator finden und diesen zerstören

Blizzard schlägt zu


Angriff auf die Stadt der Menschen: Die Orks rücken vor


Nur wer tüchtig baut — hier einen Tempel — kann über gute Truppen verfügen


Einige Szenarios spielen in unterirdischen Katakomben

Ein weiteres Spiel von *Blizzard* befindet sich in der vorweihnachtlichen Pipeline: *Warcraft* ist ein Echtzeitstrategiespiel im Stil von *Dune 2*. Großter Unterschied: Statt hochtechnisierte Panzer und Soldaten in den Kampf zu schicken, prügeln sich in *Warcraft* Ork-Armeen und menschliche Soldaten um die Vorherrschaft in einem Fantasyland, das aus einer isometrischen Perspektive gezeigt wird. Jede Seite verfügt über eine variantenreiche Anzahl verschiedenster Truppen, wie Speerwerfer, Zauberer, Katapulte und Ritter. Leider stehen diese meistens nicht von vorneherein zur Verfügung, sondern müssen erst "entwickelt" werden. Dazu beutet Ihr die nähere Umgebung Eures Heimatdorfes aus, laßt nach Gold und Erzen schürfen, hackt Wälder um und baut mit den Rohstoffen neue Einrichtungen. Erst wenn die nötigen Gebäude stehen, beispielsweise Baracken, eine Schmiede oder ein Magieturm, stehen die "besseren" Einheiten zur Verfügung. Neben den Szenarien, in denen Ihr Euch um den wirtschaftlichen Aufschwung kümmern müßt, soll es im fertigen Spiel auch Einsätze in weiträumigen Tunnelsystemen und Gebäuden geben. Hier müßt Ihr mit den Einheiten auskommen, die Ihr bei Missionstart dabei habt. Erscheinen soll *Warcraft*, das unter anderem auch SVGA unterstützt, noch rechtzeitig zur Weihnachtszeit – die Vorversion machte schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Wir dürfen gespannt sein.



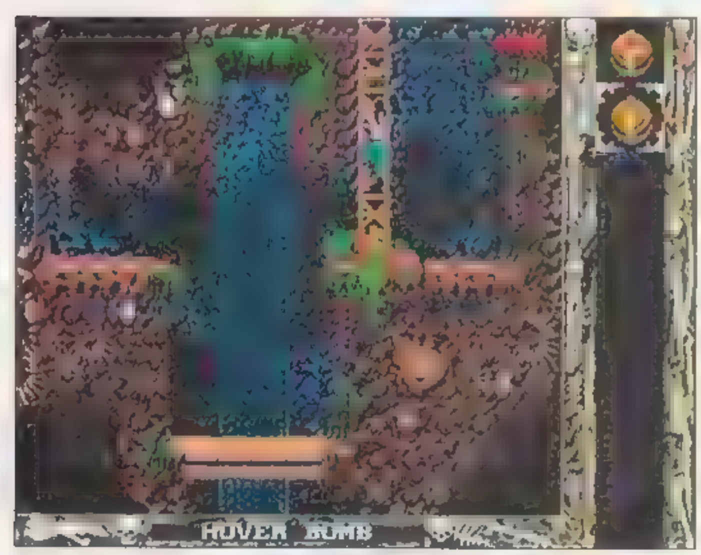
Mit Bomben die Ihr unterwegs einsammeln könnt, lassen sich verschlossene Türen aufsprengen



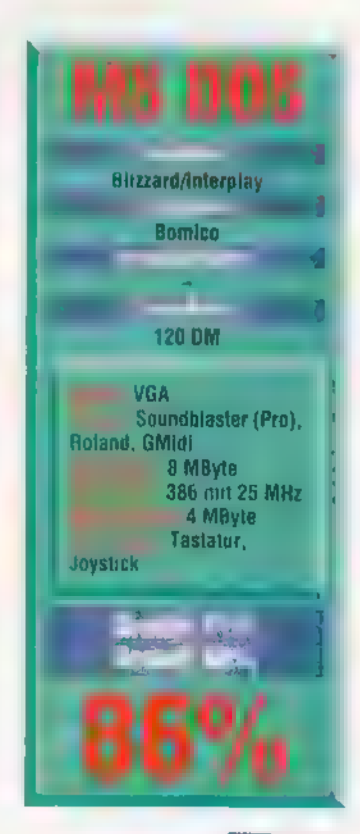
Der *Prince of Persia* läßt schon grüßen: Kyle hangelt sich – wie das Vorbild – einen Vorsprung empor

– dummerweise können die Feinde dies auch. Um ein Monster zu erledigen, ist also entsprechendes Timing gefragt.

Neben zusätzlichen Waffen, bekommt Ihr von Gefangenen (die manchmal nützliche Tips verraten) oder toten Monstern jede Menge praktischer Items. So gibt es beispielsweise Bomben, mit denen Ihr Energiebarrieren und verschlossene Türen aufsprengt. Mit gefundenen Schlüsseln aktiviert Ihr Brücken, mit sogenannten Schwebeplattformen erreicht Kyle bis dato unerforschte Gebiete. Alle eingesammelten Gegenstände werden in einer Statusleiste am rechten Bildrand angezeigt und können per Tastendruck von dort ausgewählt und dann aktiviert werden. Einige der Gegenstände sind übrigens mehrfach verwendbar – wie z.B. Schlüssel. Neben Ausrüstung, Bomben und Schlüsseln erhält Kyle ab und an einen Heiltrank, der verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischt. Dies ist wichtig, denn Kyle hat nur ein einziges Bildschirmleben. Ist dies futsch, könnt Ihr per Continuefunktion vom Levelanfang wieder neu beginnen. Als weiteres Feature bekommt Ihr nach einem geschafften Level ein vierstelliges Paßwort, mit dem man später an alter Stelle – also dem Startpunkt der aktuellen Spielstufe – wieder einsteigen kann. *mh*



Auch eine Art sich zu bewegen: Hier klettert Kyle Leitern hinauf



Doom und dämlich

Cyclones

Raven Software machten sich zuletzt unter der Flagge von Electronic Arts mit dem recht gelungenen Einsteiger 3D-Rollenspiel-Adventure Shadowcaster einen Namen. Jetzt produziert man zwar für SSI, bleibt sich und der 3D-Engine jedoch treu. Der Gegner nennt sich nicht mehr Fantasy-Monster, nein, er kommt jetzt als Terror-Alien daher. Zum x-ten Male versuchen die Außerirdischen, die Weltherrschaft zu erlangen und scheitern wieder einmal durch Euren heldenhaften Einsatz (werden die denn nie aus Schaden klug?).

Eigentlich ist ihre Ausgangsposition recht gut: Die außerirdischen Wissenschaftler vermengten die besten Eigenschaften ihrer Rassen mit den Erkenntnissen aus der Analyse einiger entführter und untersuchter Menschen und schufen so androide Super-Krieger, die Cyclones, die unsere gute Mutter Erde im Sturm nehmen sollen. Doch sie haben die Rechnung ohne Euch gemacht: Ihr seid der Anführer eines gut ausgerüsteten Spezialkommandos, das die Eindringlinge vom blauen Planeten Erde fegen wird.

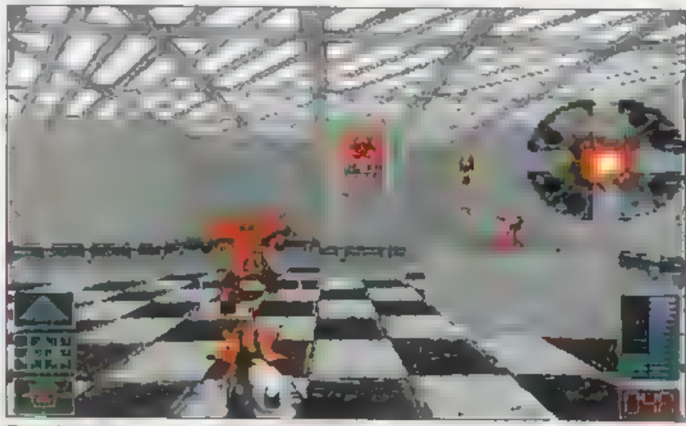

Heureka! Abwehr-Forschung in den Wissenschaftslabors der Erde

Auch in puncto optisches Erscheinungsbild tut sich nichts Neues: In einer futuristischen Rüstung haltet Ihr in der genreüblichen First-Person-Sicht nach den Alien-Grobianen Ausschau. Dabei laßt Ihr Eure Augen sowohl über finsteres Außengelände, markige Blockhausdielen und klamme Betonwände schweifen.


In den Holzhütten läßt es sich gut verschanzen und durch Fenster und Türen auf Feinde schießen


Dieser humanoide Muskelberg gehört noch zu Euren einfachsten Gegnern


Die Antwort der Menschheit auf die Cyclonen-Bedrohung: Der Überkrieger


Eure Waffen sind unabhängig von der Laufrichtung schwenkbar


Bei Munitionsmangel ist die Metallklaue Eure letzte Hoffnung im Monster-Nahkampf

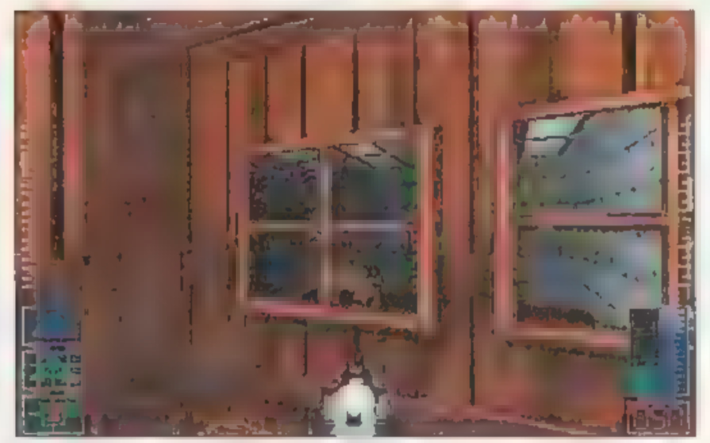
Gelaufen wird zwar mit der Tastatur, doch erspäht Ihr einen Widersacher, müssen dessen empfindlichste Körperteile (und das variiert bei den verschiedenen Alien-Rassen) per mausgesteuertem Fadenkreuz penibel genau ins Visier genommen werden. Euer ramponiertes Alter Ego läßt sich nur mit Erste-Hilfe-Päckchen (Gesundheit) und Reparatur-Kits (Rüstung) wieder auf Vordermann bringen. Durchschlagkräftigere Waffen müßt Ihr erst einmal auffinden oder durch Leichenfledderei beschaffen, um sie dann zum Wohle der Restmenschheit einsetzen zu können. Geht Euch die kostbare Munition aus, und werdet Ihr auf Nachschubsuche in den getexturten Winkeln und Ecken nicht fündig, schützt Euch eine fest in die Rüstung integrierte Eisenklaue vor dem Grobsten.

Um bestimmte Passagen oder gar die Levelausgänge betreten zu können, mußt Ihr





Vielfältige Texturen und Lichtverhältnisse sorgen für eine gute Optik



Das Fenster zum Hof: Häuserkampf für erprobte Scharfschützen

Unter der gewöhnungsbedürftigen "Zwitter-Steuerung" leidend, kommt Ihr Euch eher wie ein Panzerfahrzeug als ein Mensch vor. Wie einen Geschutzturm müßt Ihr das Fadenkreuz Eurer Waffe genau mit dem Ziel in Deckung bringen, während Eure Ketten, sorry Beine, ganz woanders hin wollen. Schon im niedrigsten Schwierigkeitsgrad fliegt Euch gehörig das Blech um die Ohren und zu allem Unglück wurde auch noch bei der Verteilung der Extras im Spielareal gegeizt. Munteres Losziehen und Draufballern nach Doom-Manier wird somit zum Unding. Wer in Cyclones einen Stich machen will, muß mehr als oft speichern und nach mehrmaligen Ladeorgien genau wissen, welchen Weg er wählt. Doch leider hat das nix mit Taktik zu tun und muß deswegen als nerviger Minuspunkt gewertet werden. Die Grafiken allerdings sind recht ordentlich, solider Shadowcaster-Standard eben. Filmreife Intro- und Zwischensequenzen wissen zwar optisch zu überzeugen, doch wer hat denn schon solche aufwendigen "Versöhner-Filmchen" beim großen Original von id-Software vermißt?

Geht so

in den Besitz einer oder gar mehrerer Keycards gelangen. Auf einer zoombaren Karte, die auf unterschiedliche Ansichten und Prioritäten geschaltet werden kann, orientiert Ihr Euch im Wirrwarr der Gänge und Winkel.

Die Feindarmada kann mit allen Widerwärtigkeiten aufwarten, denen wir im Laufe unserer Weltenpolizisten-Karriere schon einmal begegnet sind. Vom kriechenden Schleimsaurier über den grobschlächtig-barbarischen Homungous bis hin zum intelligenten, menschenähnlichen Anführer-Alien sind sie wieder einmal alle dabei. Sie lauern auf Euch hinter Ecken und Türen, rennen auf freiem Gelände tumb auf Euch zu oder spielen auf frei im Raum schwebenden Plattformen Katz und Maus mit Euch. *fh*

Schnell und einsam

Delta V

Spieledesigner müßten William Gibbons eigentlich in alle Ewigkeiten dankbar sein. Denn was wäre die heutige Softwarewelt ohne die Gibbonschen Cyberspace-Welten? Inspiriert von Büchern wie "Neuromancer", versetzten immer mehr Programmierer den Spieler in den Cyberspace. Bethesda Softworks ist hier keine Ausnahme: Im Jahr 2306 ist der "Information Highway" Realität – wenn auch eine gefährliche. Die Computercompanys der Zukunft versuchen ihren Informationshunger nämlich auf nicht besonders friedliche Art und Weise zu stillen. Als sogenannter "Netrunner" im Dienst der Black Sun Corporation müßt Ihr aus den Datenspeichern fremder Computer wichtige Bits und Bytes stehlen – gegen Bezahlung versteht sich. Der Softwaresöldner von übermorgen begibt sich natürlich nicht in Persona in die Leiterbahnen, sondern wird dank eingepflanztem Interface nur mental ins fremde Netz versetzt.

Werkzeug des Datenklaus ist ein elektronischer Flitzer, genannt *Delta V*. Bevor Ihr Euch nun mit dem *Delta V*-Schiff durch die fremden Daten hackt, dürft Ihr in einem hauseigenen Netz erst einmal probefliegen und bekommt anschließend von Eurem Auftraggeber echte Aufträge. Vor dem Start läßt sich der *Delta V*-Runner mit genügend Kleingeld auf- und umrüsten. Jedoch stehen zu Spielbeginn nur wenige Ausrüstungsgegenstände – ein Magerlaser sowie Protonentorpedos – zur Verfügung. Erst wenn Ihr genügend Daten gesammelt habt und Missionen erfolgreich absolviert, steht neue, bessere und natürlich teurere Austattung zur Verfügung. Ingesamt gibt es über 20 verschiedene Systeme – dickere Panzerung, kräftigere Motoren,Turbos und Laser –, die Ihr später erwerben könnt.

Die Ausrüstung des *Delta-V*-Schiffes ist wichtig, denn selbstredend versucht jede Firma, ihre Datenbestände vor dem unberechtigten Zugriff zu schützen – "Verteidigungsanlagen" schützen die wertvollen Bits. Zum einen sind die dreidimensionalen Datenautobahnen mit zahlreichen Hindernissen gespickt, zum anderen wachen Kanonen, Energiefelder und elektronische Kampfdrohnen über die Informationen. Außerdem seid Ihr nicht alleine auf der Jagd nach wertvollen Programmen: Runner von konkurrierenden Firmen und Wachschiffe machen Euch im Netz zusätzlich das Leben schwer. Last, not least werden besonders wichtige Daten von speziellen Wächtern, die am Ende eines Datennetzes bzw. eines Levels warten, bewacht. Damit Euch unterwegs nicht die Puste – respektive die Energie ausgeht – hinterlassen einige der abgeschossenen Gegner Buchstaben, die eingesammelt werden sollten. Ein "E" frischt den Energievorrat wieder auf, ein "A" beispielsweise repariert die *Delta-V*-Panzerung. Zu sehen ist die Datenbahn normalerweise durch das "Cockpit" des *Delta-V*-Schiffes. Einmal eingeloggt, flitzt Ihr auf der Leitung entlang. Wer will, kann die Cockpitgrafik ausblenden oder auf eine Außenansicht umschalten. Besitzer etwas langsamerer Rechner können per Optionsmenü verschiedene Grafikoptionen ausschalten: Beispielsweise lassen sich hier die Texturen für die Wände wegblenden oder die Detailstufen von Gegnern herunterschrauben. *mh*

Wahlweise fliegt Ihr mit eingeschaltetem Cockpit (links) ...



... oder könnt auf eine Außenperspektive ausweichen (unten)



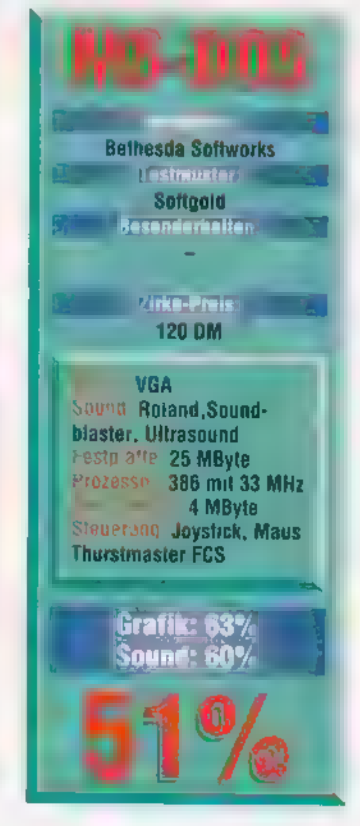
Vor dem Start ins feindliche Netz könnt Ihr den Delta-V-Jäger individuell ausrüsten

Gehts so

In Sachen Geschwindigkeit flutscht "Delta V" vielen Bildschirmkollegen um ein paar Dutzend Strafmandate vorbei – aber Geschwindigkeit ist leider nicht alles. Trotz des interessanten Cyperspace-Szenarios, der flotten Grafik und der Option, durch erfolgreichen Datenklau den eigenen Flitzer aufzumotzen, erreicht das S.T.U.N. Runner meets Gibbons-Programm auf dem Spieletacho nur einen laschen Mittelplatz. Zwei Faktoren bremsen "Delta V" ordentlich aus. Punkt eins: Die meisten Hindernisse tauchen wieder und wieder auf – spätestens nach dem vierten Level kann man die immer gleichen Barrieren (wenn auch in veränderter Farbe) nicht mehr sehen. Kurzum: Die Hatz nach den fremden Bytes wird ultraschnell langweilig. Am zweiten Bremsklotz haben "Delta V"-Hacker schwerer zu knabbern. Zahlreiche Stellen im Spiel sind schlichtweg unfair. Der Infojunkie hat (wg der Geschwindigkeit) oftmals keinerlei Gelegenheit, ein Hindernis zu umfliegen oder ein dringend benötigtes Extra einzusammeln. Statt sich dem Geschwingkeitsrausch hinzugeben, tobt der Frust

Netzlos

Entgegen ersten Informationen von Bethesda Softworks ist *Delta V* nicht netzwerkfähig – Ihr zischt also alleine durch die neutralen Levels. Wahrscheinlich wird es aber in naher Zukunft ein entsprechendes Update geben, damit auch mehrere Spieler gleichzeitig um die Datenbestände kämpfen dürfen. Sobald ein entsprechendes Upgrade verfügbar ist, informieren wir Euch natürlich.



Von wegen Streik!

Front Page Sports: Baseball

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

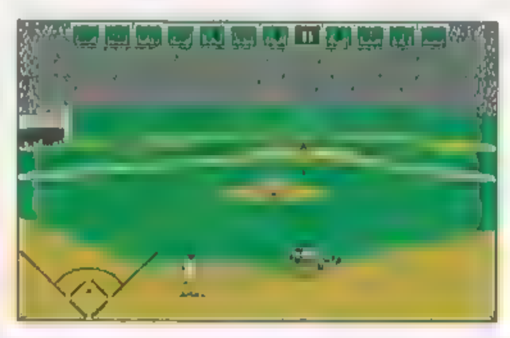
Grafisch beeindruckend: Die SVGA-Pitcher/Batter-Perspektive überzeugt mit gelungenen Animationen und ausgefeilter Bedienung

Da kommen dem Baseballfan die Tränen und die amerikanische Nation ist, trotz des erfolgreichen Haiti-Eingreifens, psychisch am Boden: Dieses Jahr wurde nach einem wochenlangen Spielerstreik erstmals seit 90 Jahren die gesamte Major-League-Baseball-Saison nur wenige Spieltage vor den World-Series-Spielen abgebrochen (siehe Kasten). Doch keine Bange, Amerika, mit *Front Page Sports: Baseball* ist auch die längste Baseball-freie Zeit zu überbrücken. Dank der offiziellen MLBPA-Lizenz (Major League Baseball Players Association), enthält das Programm die Originalnamen und -ratings der aktuellen Baseballspieler, sowohl der Major League als auch der Minor-Leagues. Allerdings wird von den Minor Leagues nur die AAA simuliert, die A- und AA-League werden unter dem Punkt "Lower Minor Leagues" zusammengefaßt. Die Mannschaftsnamen allerdings mußten abgeändert werden, da die MLB-Lizenz fehlt, lassen sich jedoch per Mausklick einfach ins Original verwandeln. Das Spielsystem der beiden Vorgänger *Front Page Sports: Football* und *Front Page Sports: Football Pro* wurde in *Front Page Sports: Baseball* fast übernommen. Anfangs steht natürlich das obligatorische Trainingsspiel zur Wahl, in dem Ihr mit der Mannschaft Eurer Wahl gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten könnt. Das Herz des Spiels ist allerdings der Liga-Modus. Ihr dürft Euch dabei die eigene Association plus Ligen zusammenstöpseln, auswählen, wie viele Mannschaften (bis zu 48) wie oft spielen und in welchen Divisions. Habt Ihr Euch für die passende Liga entschieden, könnt Ihr Spieler engagieren, frei Agenten beschäftigen und die nötigen Kriterien für die Spielerauswahl editieren. Hasenfüße editieren gar die Spieler selbst und dürfen sämtliche Ratings nach eigenen Wünschen ändern. Sämtliche Spiele in den Ligen werden dabei, wie schon in den Vorgängern, vollständig und zeitaufwendig simuliert und nicht zufallsabhängig durchgerechnet. Im Stadion angekommen, blickt Euch beim Pitchen/Batten eine SVGA-Perspektive entgegen. Nach jedem Schlag wird dabei in eine andere Perspektive umgeschaltet, wobei eine imaginäre Kamera dem Ball folgt und das Stadion plus Spieler in feiner 3D-Grafik darstellt. Gesteuert wird der Actionpart mit Maus oder Tastatur, wobei der Schwierigkeitsgrad die Art der Steuerung bestimmt. Ihr dürft dabei für vier Aktionen die Qualität Eures Könnens einstellen: Pitching (Werfen), Batting (Schlagen), Fielding (Steuerung der Feldspieler) und Base running (Laufen von einer Base zur nächsten). Entweder Ihr überlaßt alles dem Computer, trefft im Basic-Mode nur "oberflächliche" Entscheidungen oder steuert im "Expert"-Mode alles, was es zu steuern gibt.

Natürlich ist wieder ein Recorder integriert, der jeden Spielzug aufzeichnet. *kn*

Strike!

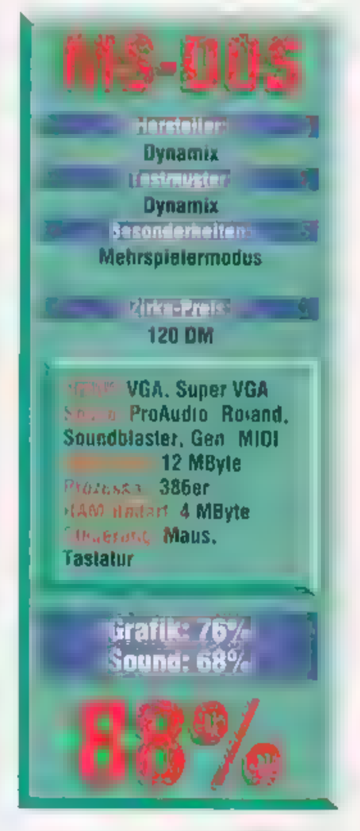
Es war das schwarze Jahr des Baseball. Am Freitag, dem 12. August 1994, traten die Baseballspieler der Major League, also alle National- und American-League-Spieler, in den Streik. Ausgangspunkt war dabei die von den Clubbesitzern geforderte "Salary Cap"-Regelung, eine Lohnbegrenzung für Clubs welche pro Saison ein begrenztes und überall gleiches Geldbudget für die Bezahlung der Spieler zur Verfügung haben sollten. Dies hätte zur Folge gehabt, daß entweder Spitzenspieler ein tolles Sümmchen kassiert hätten und weniger gute Spieler dementsprechend weniger Geld bekämen, oder daß sich Spitzenspieler mit Rücksicht auf die Kollegen ein knapperes Gehalt gönnen. Für die Spieler also eine unmögliche Regelung, zumal das Mindestgehalt bei "nur" $118000 pro Jahr liegt. Der Streik, an sich nichts Besonderes, da es immerhin die 8. Saisonunterbrechung der letzten 22 Jahre war, nahm jedoch ein übles Ende. Nur einen Monat nach Beginn wurde die gesamte Saison abgeblasen. Dies ist seit 1904 das erste Mal, daß keine "World Series" gespielt wird. Die Spieler haben jetzt natürlich zu leiden: Durchschnittlich verlieren sie pro Spieltag $5000. Am meisten verliert dabei Bobby Bonilla von den NY Mets, dem satte 31148 Dollar pro nicht gespieltem Tag durch die Lappen gehen. Doch auch Spieler, die auf dem besten Weg zu einem neuen MLB-Rekord waren, beißen in den Schläger: So hätte Matt Williams von den SF Giants den 33 Jahre alten Home-Run-Rekord von Roger Maris (HR 61) brechen können, denn er ist schon satte 43 Home Runs gelaufen und hatte es fast problemlos auf über 60 bringen können – doch Pustekuchen!



Schnell und detailliert: Die Field-Perspektive läßt sich aus allen erdenklichen Kamerapositionen betrachten

Super

Dynamix hat ja schon mit Front Page Sports: Football bewiesen, daß sie nicht nur Simulationen gekonnt in Szene setzen, doch *Front Page Sports: Baseball* schlägt dem Faß den Boden aus. Ich habe selten eine so übersichtliche und trotzdem verdammt komplexe Baseball-Simulation gespielt, wie in diesem Falle. Jeder, der nur einen blassen Schimmer der Regeln hat, sollte sich das Spiel unbedingt genauer ansehen, da es sowohl Einsteiger als auch Profis bestens bedient. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade machen das Spiel auch für Baseball-Unkundige verständlich, der Ligamodus, der umfangreiche Manager und die Vielzahl einstellbarer Optionen überzeugen Profis vollends. Grafisch und soundtechnisch auf der Höhe der Zeit, gehört *Front Page Sports: Baseball* in jede Sportspielsammlung.

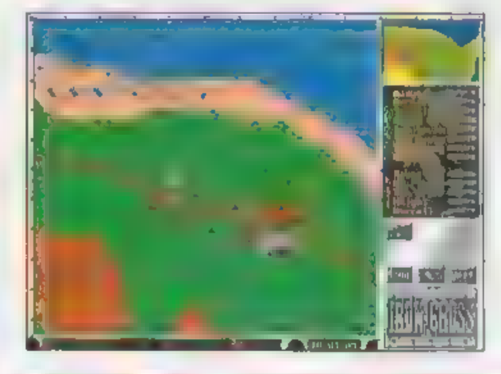


Am längsten Tag

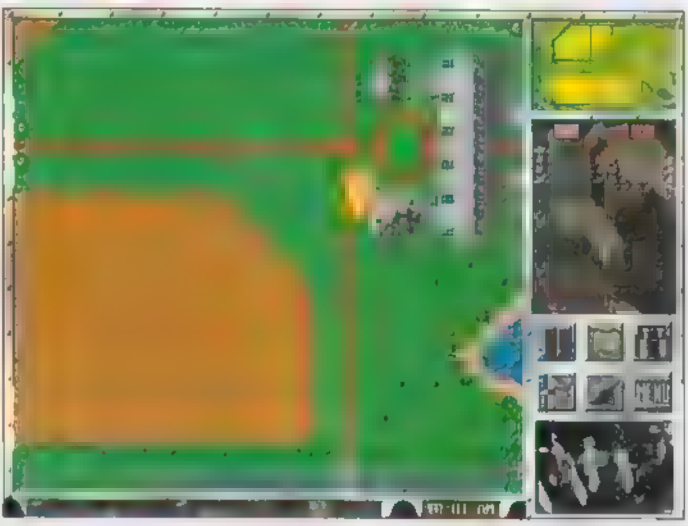
Iron Cross

Schon lange war es um die *Might & Magic*-Macher von New World-Computing ruhig geworden. Derweil wir noch auf Programme wie *Zephyr* und *Heros of Might & Magic* warten müssen, veröffentlichte New World in den USA das Strategiespiel *Iron Cross*. Die Betonung liegt hier auf "USA", denn offiziell wird es das Programm nicht in Deutschland geben. Geht es doch darum – wieder einmal – den zweiten Weltkrieg strategisch/spielerisch, neu aufzubereiten. In 12 vorgefertigten Szenarien, wie beispielsweise den "D-Day", den Kampf um die Brücke von Arnheim, oder die berühmt-berüchtigte Ardennen-Offensive könnt Ihr Euer strategisches Können auf der Seite der Allierten oder der Achsenmächte unter Beweis stellen. Wer lieber selbst ein Szenario entwirft, greift auf den eingebauten Editor zurück: Hier stellt Ihr den gewünschten Geländetyp (z.B. Strand, Hügel oder Brücke) ein, wählt den Angreifer und Verteidiger, entscheidet darüber, wieviele Grundpunkte (wird später noch genau erklärt) jede Partei erhält, ob Artillerie- sowie Luftunterstützung angefordert werden kann, und ob es später Nachschub an Truppen gibt. Egal, ob Ihr nun ein selbstgemachtes oder ein fertiges Schlachtenszenario spielt: Vor dem Start legt Ihr den Schwierigkeitsgrad fest und müßt erst einmal Truppen "einkaufen" gehen. Dazu sind die Punkte da, wie oben schon angedeutet. Je nach Einstellung fangt Ihr mit 100 bis 2500 Punkten an und kauft aus drei Truppen-Kategorien Infanteristen, Panzer und Artillerie zusammen. Je teuerer das Kriegsgerät, desto besser – aber umso weniger Einheiten habt Ihr dann im Gefecht. Bei den Infanteristen gibt es zudem verschiedene Klassen, die sich in der Bewaffnung unterscheiden: Die kostspieligsten Einheiten schleppen MGs, Panzerfäuste und Flammenwerfer mit sich herum. Habt Ihr Eure "Einkäufe" gemacht, werden die Einheiten in einem speziell markierten Startgebiet aufgestellt. Ist dies geschehen, geht's los. Um Truppen später zu bewegen, reicht ein Mausklick auf die gewünschte Einheit und den künftigen Zielort – die Soldaten marschieren dann selbständig dorthin. Weiterhin läßt sich für jede Truppe der Kampfmodus verändern. – Ihr gebt an, ob die Einheit sich nur bewegen (schnell, aber hilflos), ziehen und kämpfen (empfehlenswert) oder nur feuern soll.

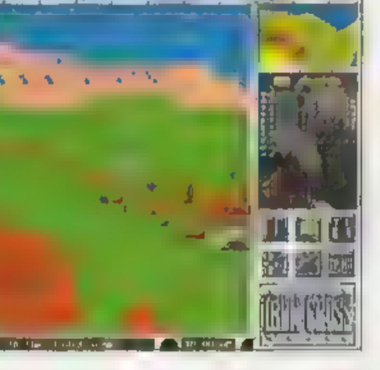
Gespielt wird dabei übrigens in Echtzeit und nicht wie sonst üblich im Rundenstil. Die Szenarios sind auf ein bestimmtes Zeitlimit beschränkt. Es gibt auch keine Hex-Felder, sondern alle Einheiten können völlig frei bewegt werden. Dafür hat der jeweilige Untergrund Auswirkungen auf die Kampfkraft. Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Zeitlimits die meisten Einheiten übrig hat. – Je nach Anzahl der Resttruppen wird der Sieg unterschiedlich hoch bewertet, und Ihr werdet befördert. *mh*



Gezogen wird per Mausklick: Die Linie zeigt die Marschrichtung an (links)



Falls vorhanden, fordert Ihr Luftangriffe zur Unterstützung an (unten)



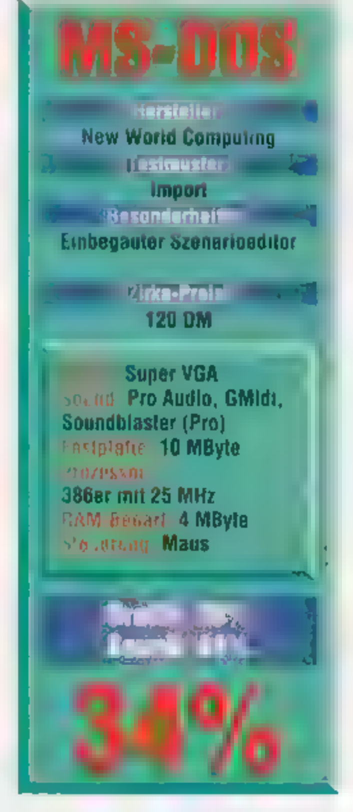
Die frisch eingekauften Einheiten werden von Euch im Startgebiet postiert



Aus drei verschiedenen Truppengattungen "kauft" Ihr Eure Einheiten zusammen, bevor es in die Schlacht geht

Geht so

Was, meine Freunde von "New World Computing", ist denn bitteschön das? In Zeiten wo Strategieschmankerl wie "Panzer General" das Bild der Szene berherrschen, gehört schon einiges an Mut dazu, ein solches Rührstück wie "Iron Cross" zu veröffentlichen. Während der ersten Minuten macht "Iron Cross" dabei noch nicht einmal den schlechtesten Eindruck: 12 fertige Szenarien plus Editor, fein abstimmbare Schwierigkeitsstufen und der freizügige Umgang mit den Truppen ("welche nehme ich denn?"), retten das Programm noch vor der Wertungskatastrophe. Im Spiel bleibt nämlich von den guten Vor- und Ansätzen nicht mehr viel übrig. Die Einheiten – vor allem die Infanterie sind so fitzelig, daß man nur noch mit einer Lupe die einzelnen Truppen auf der drögen Landkarte findet. Ein Modus, in dem ganzen Gruppen der Marschbefehl erteilt werden darf, fehlt ebenso, wie eine Zweispieleroption.



Bestellwert:

Versandkosten

Posterrolle (nur bei Bestellung mit anderen Artikeln): 5,– DM

Gesamtbetrag:

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

- ❑ Vorkasse
- ❑ Verrechnungsscheck
- ❑ Bar
- ❑ Nachnahme

Die Lieferanschrift lautet:

Name

Vorname — Geburtsdatum

Straße

PLZ/Wohnort

Telefonnummer

Briefmarke drauf – und ab damit!



Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15

85591 Vaterstetten



Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs

Power Play Start-Karte!

Ja, ich will Power Play, das meistgelesene Computerspiele- und Multimedia-Magazin regelmäßig lesen. Ich abonniere Power Play zum günstigen Jahrespreis mit 12 Ausgaben für nur DM 70,80 (Ausland DM 84,-) und erhalte Power Play regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen. Einmalig erhalte ich zur Begrüßung die Überraschungsspiele-Diskette.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1.Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/2.Unterschrift PP DH 94

Antwort
Postkarte

Bitte mit 80 Pf frankieren

Power Play
Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm

POWER SHOP

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei Minderjährigen zusätzlich Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandbedingungen: Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme. Kaufpreis zzgl. 2,- DM Versandkostenpauschale. Ab einem Warenwert von 100,- DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,- DM Versandkostenpauschale. Angebot nur solange der Vorrat reicht. Lieferzeit bis zu sechs Wochen. Bitte denkt daran, Euer Geburtsdatum anzugeben und die Bestellung zu unterschreiben! Bei Minderjährigen benötigen wir zudem noch die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Fehlt Eure Unterschrift, können wir nicht liefern!

Artikelbezeichnung	Bestell-nummer	Einzel-preis	Stück-zahl	Summe
STNG-Hologramm	TNG-04	69,95		
Star Wars Drehbuch	SW-06	69,95		
Empire Strikes Back Poster	SW-07	16,90		
DS9 Poster	DS9-05	17,90		
Dragonlance Kalender 1995	TSR-01	27,50		
Star Wars Kalender 1995	SW-08	39,90		
Star Wars Mauspad Asteroiden	SW-09	34,90		
Star Wars Mauspad Rebel Assault	SW-10	34,90		
Star Wars Soundtrack	SW-11	114,90		


Heben Sie ab!
DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
WING COMMANDER
HELL ON EARTH
NEUES AUS CHICAGO
KRIEG DER STERNE
DER GROSSE BLUFF
TIE FIGHTER
Sound karten im Vergleich
Als Abonnent in
Sie sparen 15 %
regelmäßig per Post frei Haus
keine Ausgabe versäumt
Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
jeden Monat neue Tips & Tricks
Multimedia-Rubrik: immer aktuell

Der kleine Spediteur

Transport Tycoon

Power Play Besonders empfehlenswert

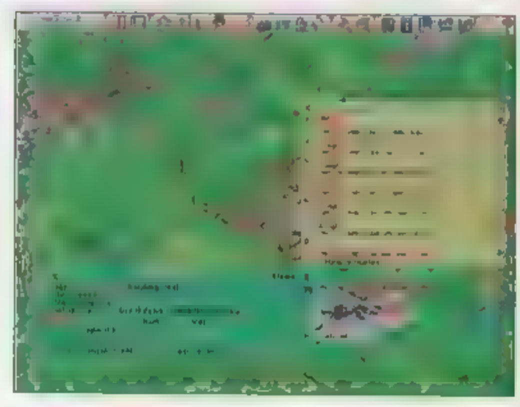
Dagobert Duck, der Welt größtes Finanzgenie, hat einmal gesagt, die erste Million sei schwer verdient, der Rest ginge von alleine. Das stimmt, wenn auch nur mit einer kleinen Einschränkung, ebenfalls für Chris Sawyers *Transport Tycoon*. Wenn man nämlich den japanischen Yen als Spielwährung zugrunde legt, geht das in der Tat wirklich recht fix. Ansonsten heißt es, sich gegen alle möglichen Widrigkeiten durchzusetzen. Zuerst gilt es, die Währung auszuwählen. Ebenso könnt Ihr entscheiden, ob Euer Verkehr kontinental auf der rechten Seite fährt oder wie in Merry Old England links rollt. Um Euren Laden am Laufen zu halten, ist naturlich auch ein Geschäftsführer vonnöten. Den könnt Ihr in einem Auswahlmenü selbst zusammenstricken, ebenso wie den Namen und die Verkehrsfarbe Eurer Firma. Schließlich solltet Ihr Euch eine Stadt aussuchen, in der Ihr Euer Fuhrunternehmnen startet. Da am Anfang nicht viel mehr bleibt, als sich mit dem Personennahverkehr uber Wasser zu halten, solltet Ihr Euch in der Übersichtskarte eine relativ große Ortschaft aussuchen, die zwecks weiterer Investitionen in der Nähe von Industriestandorten oder Rohstoffquellen liegen sollte. Dann schreitet Ihr zur ersten geschäftsmäßigen Tat und errichtet eine Bushaltestelle im Zentrum der Stadt. Ziemlich schnell werdet Ihr merken, daß hier der Fahrgastnachschub zugig vonstatten geht. Durch ein Anklicken des Haltestellenschildes erscheint eine Tafel, die Euch sagt, was transportiert werden kann, bzw. welche Guter akzeptiert werden. Das gleiche Prinzip findet sich übrigens auch bei Flughäfen, Bahnhöfen, Schiffsanlegestellen und LKW-Ladestationen wieder. Die zweite Haltestelle sollte ebenfalls in einem größeren Ort liegen. Auf die Art stellt Ihr sicher, daß Ihr keine Leerfahrten habt. Jetzt müßt Ihr nur noch beide Haltestellen miteinander verbinden. Liegen beide z.B. in Freibrück, habt Ihr keine weiteren Probleme mit der Anbindung. Liegt die Haltestelle in einem Nachbarort, wird die Sache schon schwieriger, denn dann mußt Ihr erst Straßen bauen. Wer jetzt denkt, daß die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten eine Gerade ist, der wird auch feststellen, daß das eine teure Illusion sein kann. Man kann nämlich auch mühselig über die Berge zuckeln, allerdings geht da so mancher Bus und Zug erbärmlich in die Knie. Eine Alternative ist, Berge zu untertunneln oder Populous-mäßig abzusenken bzw. zu erhöhen. Gewässer können nur mit Brücken bezwungen werden oder man hebt auch hier das Land einfach an. Wenn Ihr aber so baut, geht Euch sehr schnell die Puste aus. Viel günstiger ist es, die Bauweise der Landschaft anzugleichen und sich so voranzuarbeiten. Ähnlich ergeht es Euch, wenn Ihr langsam Euer Eisenbahnnetz aufbauen wollt. Hierbei ist die Lage des Bahnhofs von entscheidender Bedeutung. Er sollte nicht zu sehr an der Peripherie liegen, sondern sich zum Zentrum der Stadt hin orientieren. Die Größe Eures Eisenbahnhaltes ist variabel Er kann nur ein Gleis breit und ein Quadrat lang sein oder aber im Extremfall vier Gleise breit und sechs Quadrate lang Am Anfang genügen jedenfalls zwei Bahnsteige. So könnt Ihr mit einer Spur den Warenverkehr abwickeln, während sich das zweite Gleis auf den Personenverkehr konzentriert. Je höher nämlich der Umsatz an Fahrgästen ist, desto schneller wachst Euer Dorf zu einer richtigen Stadt heran. Komplizierter ist der Warenverkehr, denn hier braucht jedes Töpfchen ein Deckelchen. Gemeint ist, Ihr könnt Holz nur zu einer Sägemühle bringen, Eisenerz nur zu einem Stahlwerk und Öl



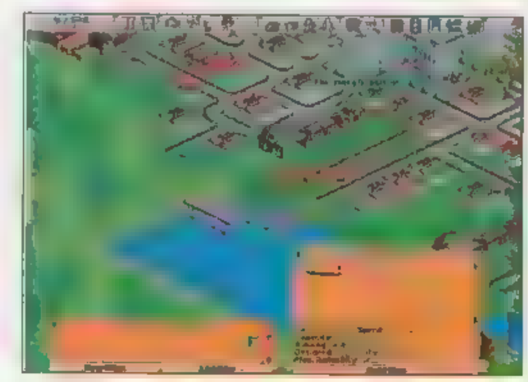
Übersicht ist alles: Dank isometrischer Sicht geht nichts verloren



Menümeer: Welche Huschebahn wohin womit weshalb fährt, wird in den zahlreichen Menüs geklärt



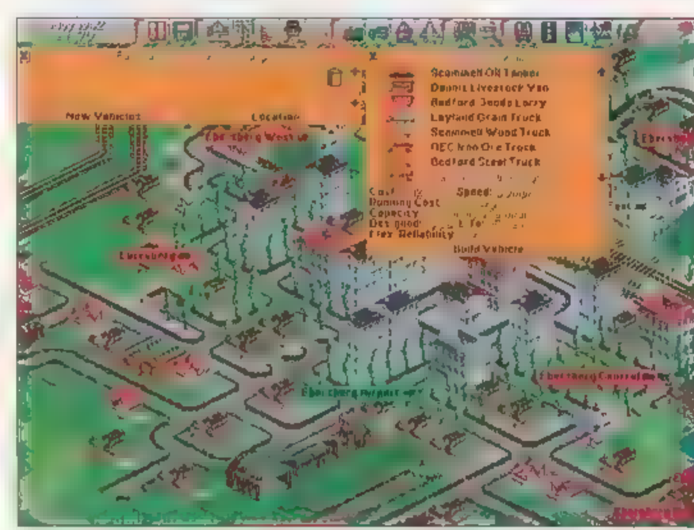
Viel Grün fürs Geld: In Transport Tycoon wachsen das ganze Jahr saftige Wiesen – es fehlt allein die Lila-Milka-Kuh und Franzi im Gewässer



Sim City grüßt den Lokführer von nebenan: Unsere Infrastruktur ist kräftig am gedeihen

Für Freunde der Wirtschaftssimulation bringt Microprose endlich mal wieder ein Leckerli heraus. Ein übersichtliches Steuerungsmenü für alle wichtigen Vorgänge, wie Fahrplanerstellung, Verbindung von Industriegebieten und das Bauen von Straßen und Schienenweg befriedigen den Pedanten in jedem Spieler. Natürlich muß sich Transport Tycoon den direkten Vergleich mit Railroad Tycoon und A-Train gefallen lassen, und da hat man Bewährtes von den Konkurrenten übernommen. Um Straßen, Schienen oder Tunnels anzulegen braucht man nur den Cursor bei gehaltener Maustaste von Punkt A nach Punkt B ziehen und den zu entrichtenden Preis ablesen. Das funktioniert logischerweise nur bei Geraden. Leider hat man den Verfall von Straße und Schiene nicht miteinkalkuliert. Das größte Manko ist jedoch der Umstand, daß sich die Spielfläche nicht drehen läßt. Auch wenn man die Häuser transparent machen kann, ist es schwierig, beim Straßen- und Schienenbau das Ende eines Tunnels zu finden. Hätte man diese Kleinigkeiten berücksichtigt – die sehr gute Umsetzung der Spielidee hätte die anderen beiden Klassiker spielend abgehängt.

GUT


Truckers Herz schlägt bei der Lkw-Auswahl höher

nur zu einer Raffinerie. Farmen beliefern Fabriken mit Getreide und Viehzeug, die diese zu einfachen "Waren" verwursten.

Um diese einzelnen Standpunkte miteinander zu verbinden, braucht Ihr einen langen Atem und ein ziemlich großes Portemonnaie. In den seltensten Fällen liegen nämlich die Stätten Eurer industriellen Entwicklung dicht beieinander.

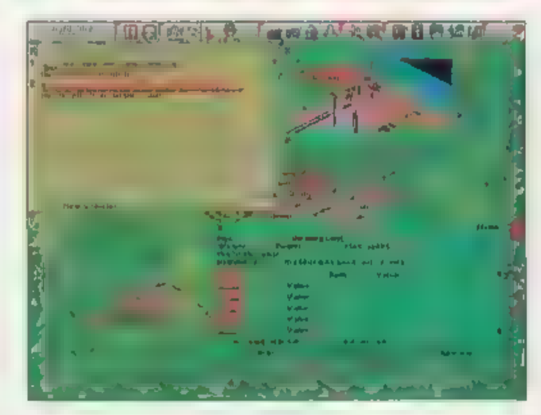
So kann es zum Beispiel auch passieren, daß Ihr unter ungünstigen Umständen das Holz Eures Waldes quer über die Spielfläche zum Sägewerk transportieren müßt. Solltet Ihr im Verlaufe des Spieles übrigens einmal den Überblick verlieren, könnt Ihr über ein Untermenü eine Liste aller vorhandenen Umschlagplätze aufrufen. Ein einfaches Anklicken des Ortsnamens bringt Euch sofort zum Ort des Geschehens.

Der Personenverkehr im Bereich der Luftfahrt steht eindeutig im Vordergrund. Zu Beginn arbeitet Ihr mit Propellermaschinen, dank des technologischen Fortschritts wird es dabei aber nicht bleiben. Angefangen bei der kleinen Kohlenlok bis hin zum E-Schnellzug bietet Euch das Spiel alles, was gut und teuer ist. Und auch hier habt Ihr die Möglichkeit, Euch mit einem oder zwei Mausklicks die nötige Übersicht zu verschaffen. Drückt Ihr nämlich auf das Zug-Icon, erscheint eine Liste aller unter Eurem Namen fahrender Lokomotiven. Durch ein nochmaliges Anklicken erscheint ein weiteres Fenster, in dem Euch das entsprechende Transportmittel gezeigt wird. Neben diesem Fenster ist eine Menüleiste aufgeführt, mit der Ihr den Zug nicht nur steuern könnt, sondern auch alle wichtigen Informationen greifbar sind.

Einige Dinge, wie zum Beispiel das An- oder Abhängen von Waggons, können nur im Depot bewerkstelligt werden. Änderungen des Fahrplans oder der Service-Intervalle können während der Fahrt vorgenommen werden. Im Rahmen der Finanzverwaltung ist es auch möglich, sich in entscheidenden Momenten Geld zu pumpen, wobei es da aber natürlich ein Limit gibt. Gott sei Dank, denn ab einem bestimmten Punkt fressen Euch die Zinsen nämlich langsam auf. Wem es auf die Dauer zu langweilig ist, gegen den Computer zu spielen, der kann sich einen Kumpel schnappen und über Netzwerk versuchen, dem anderen die Rosinen vor der Nase wegzuschnappen.

ps


Die guten alten Zeiten: 1942 war Ebersberg noch das Industriezentrum schlechthin


Alle wichtigen Daten auf einen Blick, auf das die Ölindustrie boomen möge

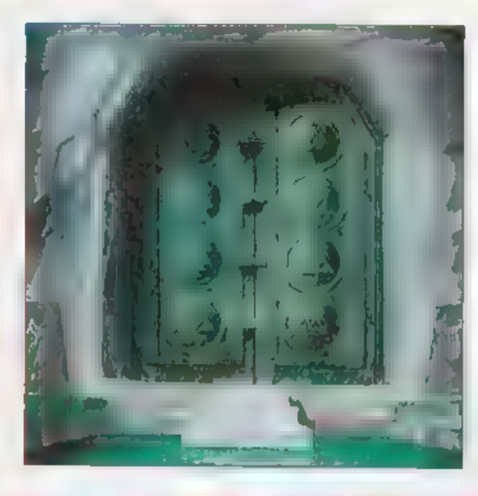
Was zuviel ist, ist zuviel: Die Gemeinde hat genug Infrastruktur



Kunterbunt im Untergrund

Die Höhlenwelt Saga

Der leuchtende Kristall



Portal ins Unbekannte: Die Höhlenwelt erwartet uns

Drakken-Verhör: Gespräche laufen über Menüs ab



Ein Ort, der für Sagen und Märchen wie geschaffen ist: In den Tiefen des Alls durch viele hundert Lichtjahre von unserer Erde getrennt liegt die Höhlenwelt. Ein eisiger, schroffer Planet, der seine wirkliche Schönheit vor jedem wackeren Raumfahrer verbirgt Erst wer sich auf die verwaiste Oberfläche traut und sich seinen Weg in das Innere des Planeten bahnt, erkennt den wahren Wert des Planeten Veldoor, denn im Inneren der gewaltigen Kugel liegt eine ganze Welt versteckt. Ein einstmals friedliches Refugium für ein kleines Völkchen von Bauern und Handwerkern, für die die Zeit irgendwo im Mittelalter stehengeblieben ist. Doch die vermeintlich geschützte Lage konnte die Höhlenweltler leider nicht vor allem Unheil bewahren. Schon vor langer Zeit landeten die schrecklichen Drakken auf Veldoor, autokratische Echsenwesen, die den Planeten unter ihre Verwaltung gestellt haben und mit harter Hand diktatorisch regieren. Jeder Widerstand wird sofort im Keim erstickt, und die kleine hoffnungslose Partisanenbewegung des Planeten kann nur im Verborgenen wirken Die Lage wäre aussichtslos, käme den Unterdruckten nicht ein Zufall zur Hilfe. Auf der Suche nach seiner getürmten Geliebten düst Raumpilot Eric "Speedy" MacDoughan durchs All und hat ausgerechnet auf der Höhlenwelt eine Motorpanne. Klar, was jetzt auf uns zukommt. Unter unserer Maus-Führung wird Speedy in die Tiefen des Planeten vordringen, die gemeingefährlichen Drakken in ihre Schranken weisen, einen sagenumwobenen "Leuchtenden Kristall" ausfindig machen und vielleicht sogar sein entfleuchtes Mädel in die starken Arme schließen dürfen Zur Überwindung größerer Distanzen steht ihm dabei ein junger Flugdrache zur Seite. Diese Echsen-Airline ist ein in der Höhlenwelt gebräuchliches Beförderungsmittel und wird sowohl im Individualverkehr als



Sätze wie "Diese Gegenstände passen nicht zusammen", "Das macht keinen Sinn" oder "Hier komme ich nicht weiter", kennt jeder Adventure-Crack aus leidvoller Erfahrung. Leider sind wir auch in der Höhlenwelt nicht vor solchen, Rätselfrust fördernden, Allgemeinplätzen gefeit Warum kann ich nicht mit meinem Löffel den Boden aufgraben, sondern nur mit dem Blechnapf? Mich überzeugen Programme, die der eigenen Kreativität genug freien Raum lassen und trotzdem eine sinnvolle Antwort für uns parat haben. Steht man vor einer neuen Tür und kommt nicht weiter, weil man etwas anderes im Bereich noch nicht erledigt hat, dann will ich dafür eine logische Erklärung und nicht einfach den lapidaren Satz "Das geht so nicht" Solche wenig eleganten Haken in der Geschichte zerstören nur die Atmosphäre. Zum Glück hat die Höhlenwelt gerade da eine Menge zu bieten. Harald Ewers Fabulierkunst umschifft jede logische Klippe. Seine mit den seltsamsten Sagengestalten angefüllte Höhlenwelt ist sicher noch für einige Fortsetzungen gut. Wer beim Rätseln besonders viel Wert auf eine ausgeklügelte Geschichte legt und kleinere Design-Macken verzeiht, ist in der Höhlenwelt gut aufgehoben Wer auf durchgehend logische Rätsel nicht verzichten kann, sollte vorher probespielen



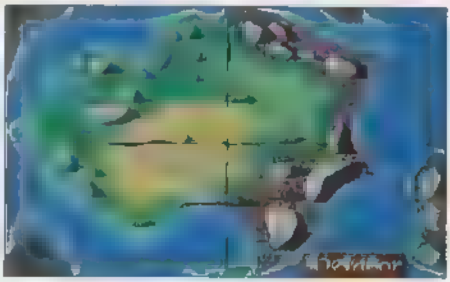
Der Airport in der Wüste: Drachen landen überall



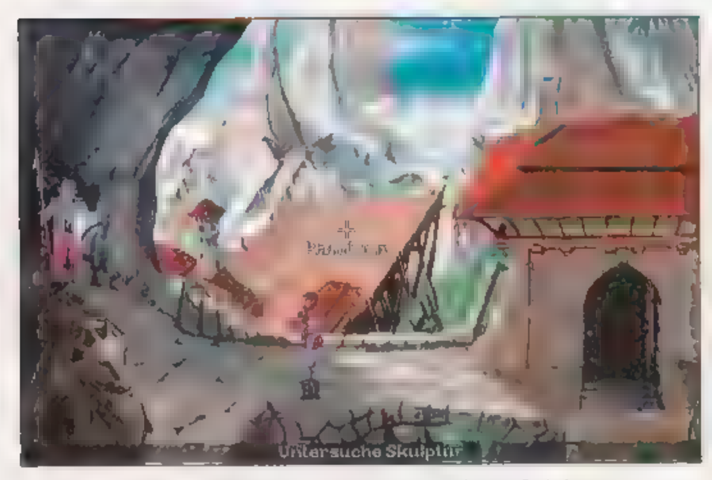
Auf der Oberfläche: Unser Held bewundert die Aussicht



Treibstoff gesucht: Ohne Energie steht unser Mondauto still



Wo bin ich? Teil eins der vierteiligen Höhlenweltlandkarte



Der Cursor zeigt automatisch alle Gegenstände im Spiel an



Lauschig: Wer mag bloß in dieser Hütte wohnen?

Massenbeförderung eingesetzt. Ob und wie der rasende Eric alle Aufgaben erledigt, hängt, wie könnte es anders sein, ganz alleine von unserem Rätsel- und Adventure-Geschick ab.

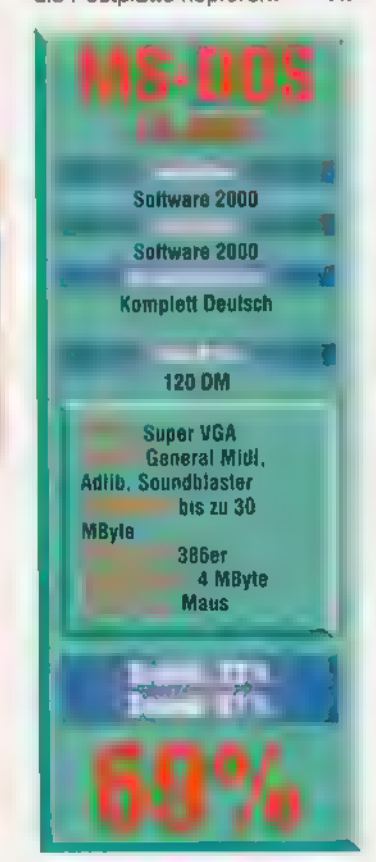
Spieldesigner Harald Ewers, der die Computerwelt in der Vergangenheit schon mit reichlich Rätselstoff beglückte (siehe Kasten), greift diesmal tief in die technische Trickkiste. – Seine unterirdischen Hirngespinste werden dem geneigten Knobelfix komplett in Super-VGA und 256 Farben geboten. Wie wir es von Sierra oder LucasArts gewohnt sind, marschiert unser Held auch in der Höhlenwelt auf Mausbefehl über den Bildschirm. Kommen wir an die Grenzen des aktuellen Bildes, wird automatisch eine neue Grafik geladen. Im Laufe der Geschichte besuchen wir so über 60 Lokalitäten und touristisch interessante Orte der Höhlenwelt. Dabei wird unser Blick nicht von unschönen Menüs oder Icon-Gespinsten getrübt. Erst wenn wir eine besondere Aktion ausführen wollen, erscheinen die kleinen Computerhelferlein auf dem Bildschirm. Das Inventory ist am oberen Rand der Grafik versteckt. Jeder eingesammelte Gegenstand erscheint dort als kleines Icon. Wer sich einen Überblick über seine mitgeführten Schätze machen will, darf unbegrenzt durch den Rucksack scrollen. Ebenfalls in dieser Leiste untergebracht ist die Spielverwaltung sowie eine vierteilige Karte zur besseren Orientierung in der Höhlenwelt. Wie es sich gehört, wird dieses Kärtlein nicht freiwillig angeboten, sondern muß von uns erst erknobelt werden.

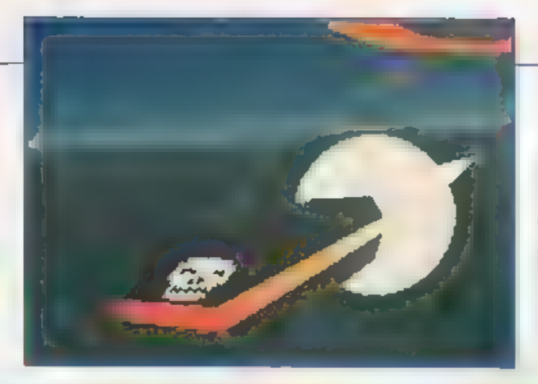
Wenn wir mit unserer Computerumwelt in näheren Kontakt treten wollen, genügt ein beherzter Mausklick und das Programm stellt die passenden Befehls-Icons zur Verfügung. Je nach angeklicktem Objekt oder der aktuellen Spielsituation können wir Gegenstände manipulieren, sie mit anderen Dingen verknüpfen oder im Inventory verstauen. Auf die gleiche Art und Weise öffnen wir Türen, schieben Kisten durch die Gegend oder treten mit den Bewohnern der Höhlenwelt in Kontakt. Gespräche werden, wie im LucasArts-Adventure, per Multiple-Choice Menü geführt. Das Programm bietet uns dabei jeweils mehrere, halbwegs passende Frage- und Antwortsätze an, aus denen wir uns die adäquaten Repliken aussuchen können. Wer Probleme mit den teils recht knackigen Rätseln im Spiel hat, sollte sich auf jeden Fall das beiliegende "Buch von Veldoor" zu Gemüte führen. Dort erfährt der Untergrundforscher alles Wissenswerte über Legenden und harte Fakten der Höhlenwelt. Alle Musikstücke des Abenteuers werden komplett von der CD-Rom gespielt, allerdings muß man dann das ganze Spiel auf die Festplatte kopieren. *vw*



Ist hier der leuchtende Kristall versteckt?

Außerirdisches in Super-VGA: "Speedy" McDoughan landet mit seiner Privatrakete





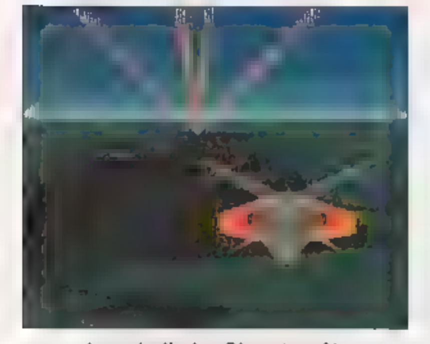
Links: Die Anti-Materie-Rakete "Megadeath" stellt alles ruhig

Space-Ace

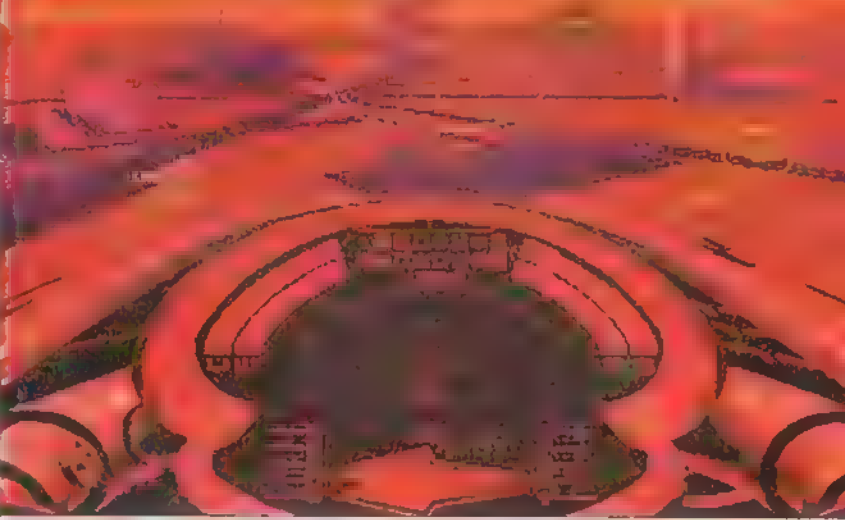
Inferno

Der Nachfolger der Weltraumballerei *Epic* ist ein weiteres Produkt des hochdotierten Deals zwischen dem Manchester Softwareriesen Ocean und den quirligen D.I.D.-Programmierern. Nach *F-29*, *Robocop 3*, *Epic* und dem Flugsimulator *T.F.X.*, soll nun *Inferno* die für beide Seiten lukrative Zusammenarbeit krönen.

Der Hintergrund der bunten Sci-Fi-Mischung aus Flugsimulator, Space-Ballerei und Adventure knüpft an die Geschehnisse des mühevoll erkämpften Sieges der Menschheit gegen das machthungrige Volk der Rexxonen im Vorgänger *Epic* an: Während der Krieg im All noch tobte, zerrüttete ein Problem von schwerwiegenden Ausmaßen die Nerven unserer terrestischen Helden. Eine Super-Nova drohte das Sonnensystem der guten alten Erde zu zerstören, so daß man sich nach neuem Lebensraum im All umsehen mußte. Hunderte von Jahren lebten die Humanoiden auf ihrem neuen Heimatplaneten in Frieden, bis das Grauen von Neuem begann. Einige der totalen Auslöschung entgangene Rexxonen gründeten ein neues Volk rachesüchtiger Bestien. Als Elitepilot der menschlichen Rasse ruht nun das Schicksal einer ganzen Zivilisation auf Euren Schultern. Ausgestattet mit dem letzten Schrei der Kampfjet-Entwicklung, dem eher unscheinbar wirkenden Inferno-Fighter, düst Ihr ins alien-verseuchte Vektorenall. Über 700 Missionen decken alle möglichen Varianten des von Euren Erfolgen abhängigen Storyverlaufs ab. Ein typischer Spielverlauf umfaßt ungefähr 70 Missionen.



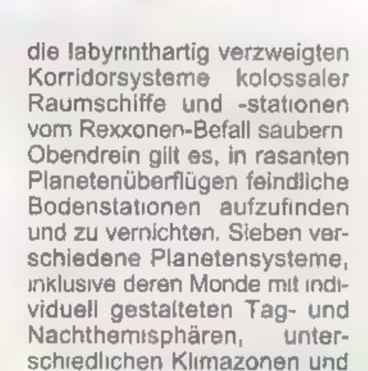
Innerhalb der Planeten-Atmosphäre fährt Euer Fighter Stabilisatoren aus



Red Heat. Glühend heiße Atmosphäre auf dem brodelnden Vulkanplaneten

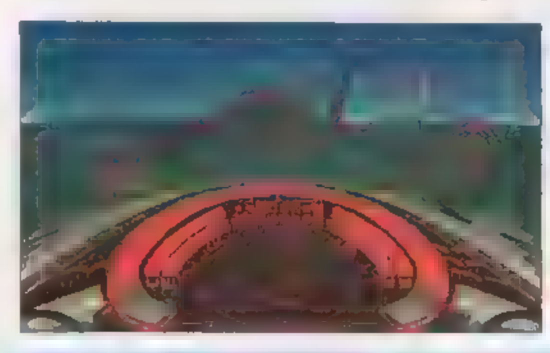
Der über Computer-Link ständig mit Euch verbundene weise alte Mann des Sicherheitsrates deckt Euch mit den verschiedensten Auftragsarten ein. Neben den Kampfaufträgen im freien Raum (Durchfliegen von Asteroidenfeldern und Minengürteln, Abfang-Missionen und Geleitschutz für die Schiffe Eurer Flotte) müßt Ihr die labyrinthartig verzweigten Korridorsysteme kolossaler Raumschiffe und -stationen vom Rexxonen-Befall saubern Obendrein gilt es, in rasanten Planetenüberflügen feindliche Bodenstationen aufzufinden und zu vernichten. Sieben verschiedene Planetensysteme, inklusive deren Monde mit individuell gestalteten Tag- und Nachthemisphären, unterschiedlichen Klimazonen und Schwerkraftverhältnissen warten darauf, von Euch erkundet zu werden

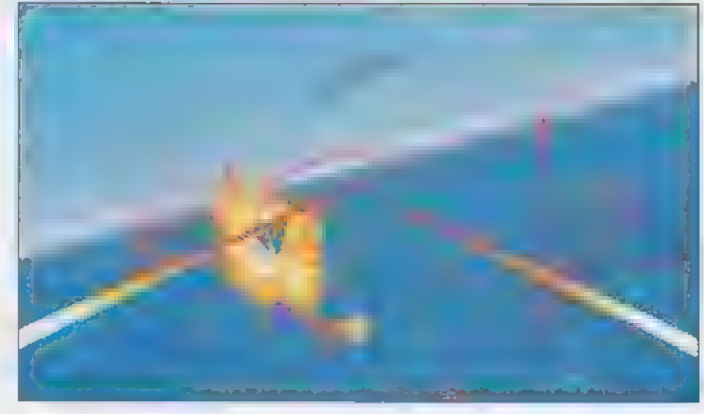
Dort könnt Ihr gelegentlich die seltsamsten Dinge unter Augenschein nehmen: Auf Terranova tummeln sich Saurier der unterschiedlichsten Gattungen. Den auf unserer guten alten Erde übel mitgespielten Dinos scheint die dünne Luft entfernter Sphären außerordentlich gut bekommen zu



Auf Terra Nova beben noch unsere geliebten Dinos über die immergrünen Auen

Nie zuvor sah eine auf Vektor-Grafik basierende Weltraumballerei eindrucksvoller aus. Neben den geshadeten und detailliert gestalteten Schiffen und Stationen sind es vor allem die äußerst stimmungsvollen Planetenoberflächen, die Euch mal dunstig-nebelig, mal feurig-vulkanisch oder mal maritim-feucht beeindrucken werden. Und das Schönste für Leute mit ausgeprägtem Zerstörer-Syndrom: Alles in Inferno kann beschossen und danach in Deformation oder totaler Verwüstung betrachtet werden. Durch die dynamisch verlaufende Story wird's auch nach dem hundertsten Spiel nicht langweilig, denn in Inferno stellt sich keine Spielsituation ein zweites Mal gleich dar. Kleine Wermutstropfen sind der Autopilot, der es auf bergigen Planeten nicht versteht, über die Bodenerhebungen zu navigieren; die oft lästigen Nachladezeiten; ellenlange Zwischensequenzen; die stellenweise holprige Übersetzung und die nicht frei zu benennenden Spielstände Doch im Vergleich zum herausfordernden, wochenlangen Spielspaß fallen diese kleinen (in Zukunft behebbaren?) Nörgelaspekte nicht weiter ins Gewicht.





Kampf der Elemente: Ihr entfacht ein heißes Feuer auf dem Wasser



Wer braucht schon die Kilrathis, wenn DID den Rexxonen keine Ruhe läßt· "Inferno" trägt den apokalyptischen Namen nicht zu Unrecht Immerhin entfachen die Programmierer mit diesem Computerspiel ein wahres Höllenfeuer – eben noch sind wir durch die Weiten des Alls gebraust, schon zischen wir über die unwirtlichen Krater eines atmosphärelosen Mondes, im nächsten Augenblick tauchen wir hilfesuchend in die Fluten eines Wasserplaneten oder flitzen durch die Gänge eines Rexxonen-Schlachtschiffes. Vom diesem Standpunkt aus gesehen haben die britischen 3D-Experten das Spieleuniversum voll im Griff· Kein anderes "Weltall"-Programm bietet derzeit soviel technische Abwechslung und grafische Finessen, wie DIDs "Inferno". In puncto Design jedoch enthüllen sich bei der spielerischen Dauerbelastung einige leichte Mängel: Am gravierendsten liegt mir der Schwierigkeitsgrad im Magen, der selbst dem abgebrühtesten Space-Helden einen eiskalten Schauer uber den Rucken jagt – hier hätte es für meinen Geschmack ein, zwei Nummern zahmer sein dürfen. Unwesentlich und auf Dauer nur wenig nervend ist die penetrante Eigenwerbung zwischen einigen Szenen – eine Rendergrafik, wie das Schiff auf den Planeten zufliegt oder an der Raumstation andockt, wären hier etwas ästhetischer gewesen. Trotzdem "Inferno" gehört auf jeden Wunschzettel für all diejenigen, denen "Tie Fighter" zu leicht und "Wing Commander" zu lasch ist

Gut

Die "Bohrinsel"-Befestigungen des Wasserplaneten



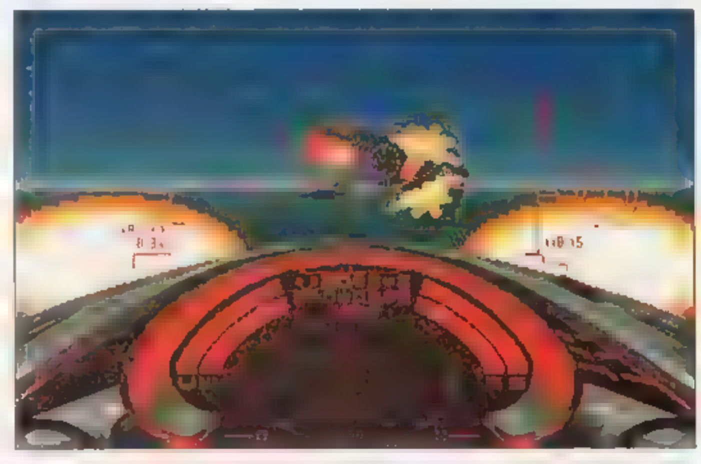
Eure Missionen umfassen auch Präzisionsbodenangriffe

sein. Die gutartigen Tierchen können zwar von Euch ins Fadenkreuz genommen werden, doch seid gewarnt: Das Dahinmeucheln der tumben Pflanzenfresser kostet Euch satte Minuspunkte. Die Urviecher genießen hier höchste Öko-Protektion

Auf Hydra Verdi erwartet Euch das feuchte Vergnügen. Uber die Wasseroberfläche des Planeten aufragende, bohrinsel-ähnliche Konstruktionen müssen gegen das einfallende Alien-Geschwader verteidigt werden. Wird Euch dabei die Situation mal zu brenzlig, taucht Ihr mit dem Inferno-Fighter einfach ins kühle Naß ein und kämpft unter Wasser weiter

Bei der Orientierung hilft Euch der schiffseigene Bordcomputer "Navicom", in den Ihr Eure Zielkoordinaten eingebt, bevor Ihr per Autopilot oder manuell zum Einsatzort fliegt Dort angekommen, entflammt Ihr mit Euren Bordwaffen verschiedenster Kaliber die feindgeschwängerte Atmosphäre. Jeweils drei Laser- und Torpedovarianten für unterschiedliche Reichweiten und Durchschlagskraft stehen Euch dabei zur Verfügung. Die Cluster-Bombe eignet sich hervorragend gegen eine größere Feindeszahl, da das hinterhältige Geschoß sich im Flug aufsplittet und über einem großzügigen Bereich detoniert Auf ganz Hartnäckige wartet "Megadeath", eine selbstlenkende Anti-Materie-Rakete

Wie bei den regulären Flugsimulatoren auch, könnt Ihr neben der normalen Sicht durch die Frontscheibe Eures Cockpits den Gegner und Euren eigenen Jäger in sieben weiteren Innen- und Außenansichten unter die Lupe nehmen. Wer hier nicht ofters mal umschaltet, verpaßt neben ein-



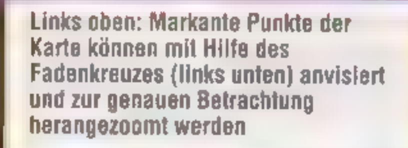
Flammendes Inferno: Feuer frei für die Pulse-Cannon.





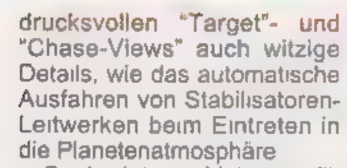
Auch die winzigen Rexxonen in den Raumschiff-Korridoren können abgeballert werden

Links: Die Kontrahenten treffen aufeinander



Links: Unter der Wasseroberfläche lauernd, nehmt Ihr den Rexxonen-Raumer ins Visier

Unten: Bei der Verteidigung von Terra Nova müssen auch zarte Frauenhände zu schweren Geschützen greifen



Links oben: Markante Punkte der Karte können mit Hilfe des Fadenkreuzes (links unten) anvisiert und zur genauen Betrachtung herangezoomt werden

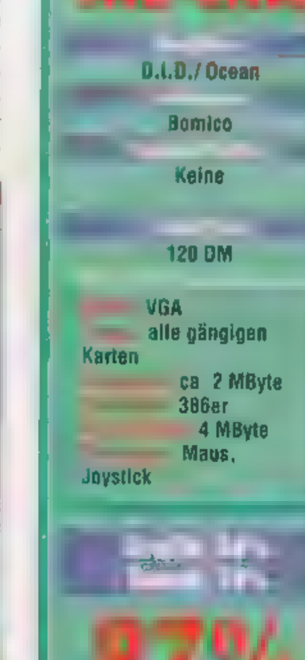
In den frei im Raum schwebenden Combat-Pods findet Ihr überlebensnotwendige Extras.

drucksvollen "Target"- und "Chase-Views" auch witzige Details, wie das automatische Ausfahren von Stabilisatoren-Leitwerken beim Eintreten in die Planetenatmosphäre.

Geshadete Vektorgrafik sorgt für eine flotte Echtzeitberechnung der detaillierten Raumschiffe und Gebäude im eigentlichen Spiel, während animierte Render-Zwischensequenzen Euch über den Stand und Fortgang der Rahmenhandlung informieren. In der anspruchsvollsten Variante des Spiels, dem "Evolutionary Game" sind alle Eure Handlungen und die Auswertung Eurer Missionen entscheidend für den weiteren Spielverlauf. So verspricht *Inferno* durch vielschichtige Handlungsebenen, die ihre Entwicklung nach Euren Qualifikationen nehmen, ein Höchstmaß an Abwechslung. Der "Arcade-Modus" schickt Euch für ein kurzweiliges Ballerinferno direkt in die Action, im "Director's Cut" werden die Lieblingslevel der Designer mittels einer abgespeckten Hintergrundstory in einen logischen Zusammenhang gestellt.

Um dem Spiel auch musikalisch zu einem stimmigen Gesamtbild zu verhelfen, ließ man sich nicht lumpen und heuerte Prominenz an: Die synthetischen Gothic-Rocker "Alien Sex Fiend" komponierten den 45-minutigen *Inferno*-Soundtrack. Lautmalerisch unterstützen die futuristischen Tastenklänge die Manöver Eures Ein-Mann-Fighters. Das Klangwerk der britischen Kultrocker kann in der CD-ROM-Version sogar auf Audio-CD-Playern Track für Track genossen werden. Solltet Ihr Euch in die duster bis flockigen Kompositionen verlieben, sollt Ihr derzeit angefertigte Remixes der Tracks nachträglich ins Spiel einbinden können.

Die deutsche Version von *Inferno* wird Euch sämtliche Bildschirmtexte und die komplette Sprachausgabe in unserer Muttersprache präsentieren. Ein im Manual enthaltener Comic des "Judge Dread"-Künstlers Sean Phillips soll auch lesefaulen Erdlingen den Einstieg in die *Inferno*-Story erleichtern. Im Gegensatz zum Vorgänger *Epic* werden neben der üblichen Maus-, Tastatur- und Joystick-Unterstützung auch die verschiedenen Thrustmaster-Versionen mit *Inferno* harmonieren. *fh*



MS-DOS

D.I.D./Ocean

Bomico

Keine

120 DM

VGA

alle gängigen Karten

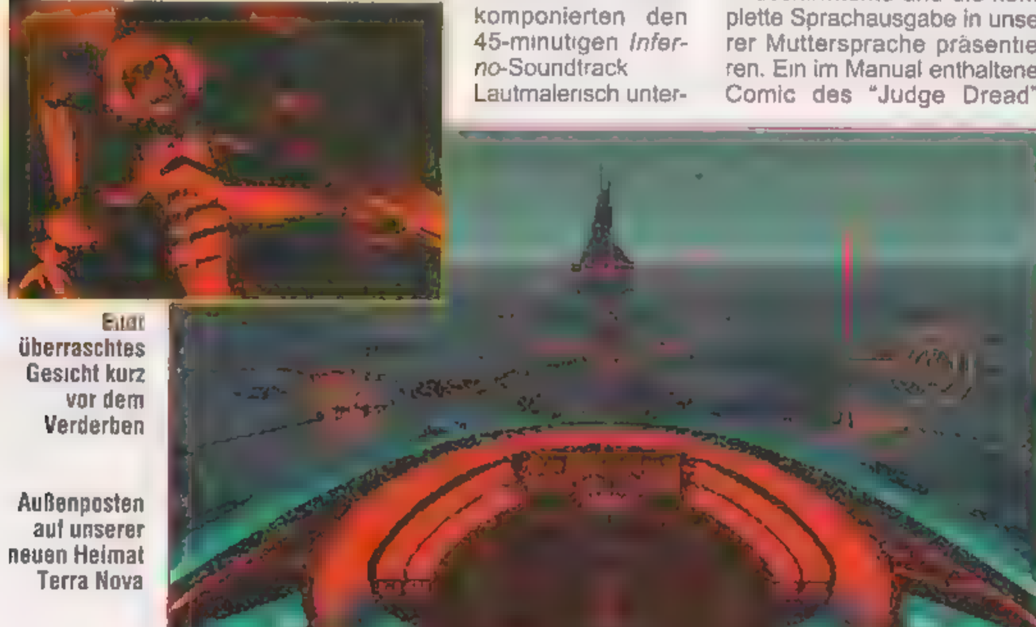
ca. 2 MByte

386er

4 MByte

Maus, Joystick

87%



Euer überraschtes Gesicht kurz vor dem Verderben



Außenposten auf unserer neuen Heimat Terra Nova



DER KABELKANAL
I'm your game boy!
HUGO im KABELKANAL
"Viel Spaß dabei."

Besonders empfehlenswert



Gewissensbissig

Malcolm`s Revenge

The Legend of Kyrandia 3

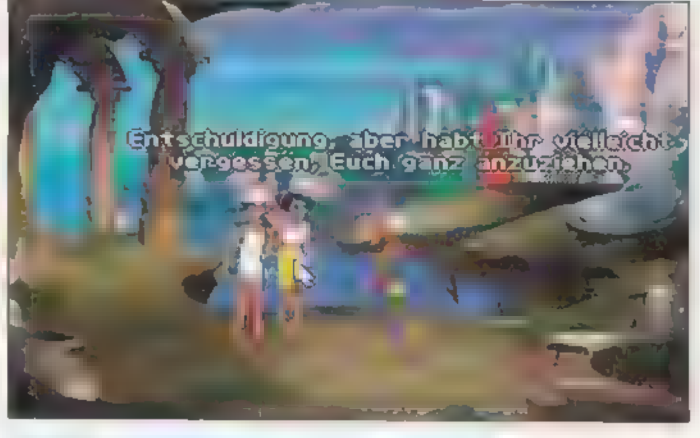


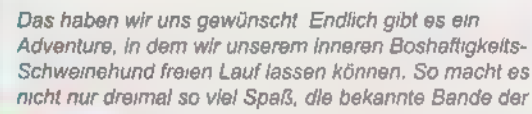
Rache ist Blutwurst, und Blutwurst ist teuer. Doch Blutwurst gibt es im Zauberreich Kyrandia nicht mehr, seit Oberschussel Brandon den allseits ungeliebten Hofnarren Malcolm in Stein verwandelte Äußerlich völlig überzeugt von seiner Unschuld am Tod des Königspaares, verharrt der "gut" Malcolm in Stein gehauen auf einem Schrottplatz und ärgert sich über eine stündlich schwerer werdende Taubenkotlast. Eines Nachts jedoch, es gewittert ganz fürchterlich, schlägt ein gar wunderlicher Blitz in Malcolms Rube und der Narr, wie könnte es anders sein, verwandelt sich wieder zurück und schwört unerschütterliche Rache an Kallak und seinem bescheuerten Enkel Brandon. Sein größter Wunsch wäre natürlich, die gänzliche Terminierung des viel zu hübschen Kyrandia. Zu allem Unglück vermißt unser Narr all seine Zauberkräfte, darf sich aber auf die Unterstützung seines schlechten Narrengewissens freuen. – Malcolms gutes Gewissen wurde bereits vor Jahren vom bösen Gegenüber ermordet und liegt zerquetscht irgendwo in Kyrandias Wäldern unter einem extraschweren Felsbrocken. Ihr macht Euch nun zusammen mit Malcolm und seinem schlechten Gewissen auf die Suche nach einer Möglichkeit, es den Kyrandiern so richtig zu zeigen oder vielleicht gar Malcolms Unschuld zu beweisen.

Alsdann wackelt unser Held per Maussteuerung durch seine Heimat, unterhält sich per Klick mit Personen oder sammelt fleißig Gegenstände

Malcolm mißbraucht alle Gegenstände, die er mitnehmen kann: Ob das Eichhörnchen als Mütze (oben) oder den Regenschirm als Fallschirm (rechts).





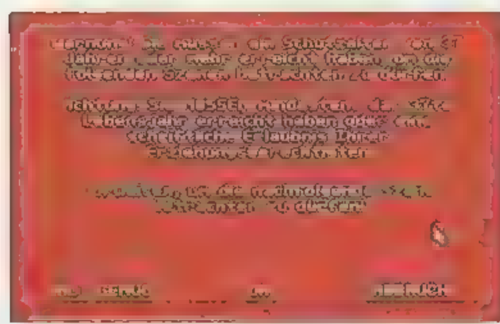


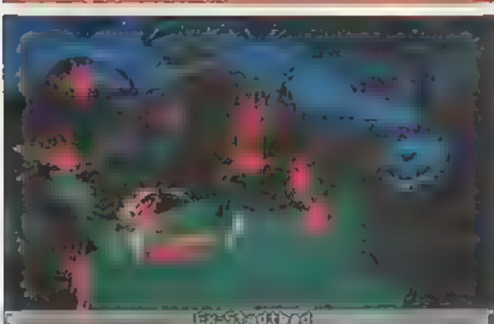
Super

Das haben wir uns gewünscht. Endlich gibt es ein Adventure, in dem wir unserem inneren Boshaftigkeits-Schweinehund freien Lauf lassen können. So macht es nicht nur dreimal so viel Spaß, die bekannte Bande der ersten beiden Teile zu vermöbeln, sondern es ist auch ein ganz neues Spielgefühl. Ständig auf der Suche nach netten Aufträgen oder gutmütigen Rätseln, werden wir behende darauf aufmerksam gemacht, doch bitte weiter böse zu bleiben. So dürfen wir zwar zahlreiche "nette" Rätsel lösen und so manchem Kyrandier aus einer problematischen Lage helfen, doch im Spiel kommen wir so nicht weiter, sondern es hagelt Schelte von unserem schlechten Gewissen, das uns bei besonders kniffligen Stellen übrigens immer weiterhilft – bis das gute Gewissen wieder auftaucht. Die Rätselkost ist dabei ungewohnt deftig und hat mit der des zu leichten Vorgängers nicht mehr viel gemein. Endlich also ein Westwood-Adventure, das auch den Abenteuer-Profi fordert und sowohl grafisch als auch akkustisch nichts, aber auch gar nichts zu wünschen übrig läßt. Diese oberwitzige Perle sollte sich jeder CD-ROM-Besitzer unbedingt zulegen.



Oben: In der Unterwelt gilt Malcolm als Idol – doch leider muß er dank burokratischer Schwierigkeiten wieder nach Kyrandia. Links befreit er die Katzeninsel vom Hundewahn.







Das rote Ketchup-Extra gibt's erst ab dem vollendeten 37. Lebensjahr und nach Einsendung einer Personalausweis-Kopie an die Firma Virgin in Hamburg. Minderjährige Redakteure durften Malcolms Blutrausch jedoch live erleben, ohne Jahrzehnte zu warten. Die Szene hat übrigens mit dem Spiel wenig zu tun und eröffnet sich nur demjenigen, der nie auf sein Gewissen hört.

Na, wer sagt's denn: Westwood ist zu alten Adventure-Tugenden zurückgekehrt und hat den dritten Teil der Malcolm-Saga deutlich schwerer und umfangreicher angelegt. Wer alle Kapitel formschön lösen will, hat ein paar lustige Tage an den teils happigen Rätseln zu knuspern. Als willkommene Zugabe wurde der Humor-Quotient tüchtig aufgebohrt. Jetzt wird nicht nur optisch die große Lachkanone aufgefahren, sondern auch inhaltlich Abgedrehtes geboten. Unverbrauchte Gags wie Lügometer, Helium-Modus und animiertes schlechtes Gewissen sind hochwillkommen. Die sowieso schon bunte Grafik hat noch mal tüchtig zugelegt, wobei die gerenderten Hintergründe und Kulissen prächtig zu den gezeichneten und nett animierten Figuren passen. Die digitalisierte Musik säuselt währenddessen ebenfalls auf höchstem Niveau. Malcolms Revenge ist ein witziges und abwechslungsreiches Abenteuer, das Spaß für die ganze Familie bringt.

Super

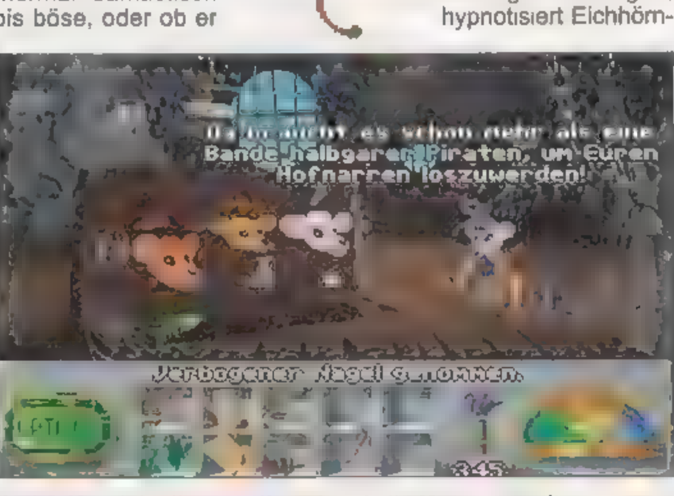


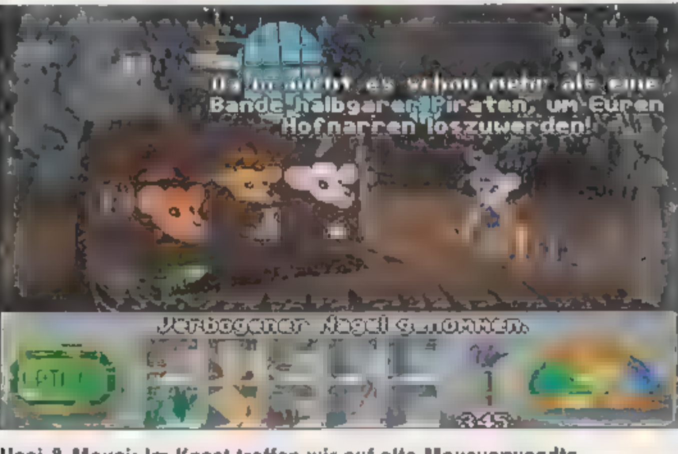
Peinlich: Dank Malcolm haben die Piraten die Macht in Kyrandia übernommen und die Herrscher verzaubert

ein, mit denen die unterschiedlichsten Rätsel zu lösen sind. Dabei solltet Ihr auf keinen Fall vergessen, daß Ihr grundsätzlich den Bösen spielt und auch immer schön böse mit allem umgeht, was Euch begegnet. Dazu steht Euch in der jederzeit einblendbaren Optionsleiste neben dem Inventory und dem Options-Schalter ein Lie-O-Meter zur Verfügung, in dem Ihr einstellen könnt, ob Malcolm in den Dialogen nett sein soll, "normal" sarkastisch bis böse, oder ob er gar das Blaue vom Himmel lügen soll – alles natürlich mit kompletter, wenn auch englischer Sprachausgabe. Je nach aktueller Lie-O-Meter-Einstellung reagieren die angesprochenen Charaktere.

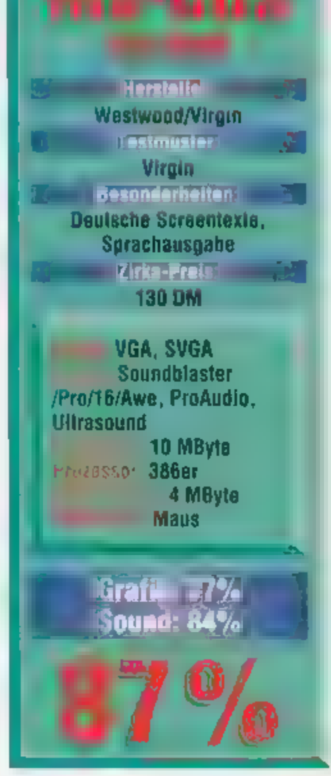
So landet Malcolm des öfteren im kyrandischen Knast, von dem es gar vier verschiedene Ausführungen mit unterschiedlichen Sicherheitsstufen gibt, flieht natürlich ständig aus selbigen, hypnotisiert Eichhörnchen und benutzt diese als Mütze oder, was als seine erste gute Tat angesehen wird, befreit die Katzeninsel von der Knechtschaft der Katzenversklavenden Hunde. Ob Gefängnis oder Verbannung – Malcolm schafft es mit Eurer Hilfe, tatsächlich immer wieder nach Kyrandia zurückzukehren, um letztendlich das verhaßte Reich Malcolm-untypisch zu "retten". Dabei ist das gesamte Spiel durchsetzt mit bissigem Humor, wie ihn Malcolm nicht besser bringen könnte. Sogar das Optionsmenü offenbart uns komische Punkte. Neben den obligatorischen Spielstand-Optionen und der Sprachwahl (Texte in Englisch, Deutsch oder Französisch) läßt sich dabei zum Beispiel der extra-witzige Helium-Modus (!) aktivieren, bei dem die Aussprache der Charaktere hörbar unter Heliumüberschuß leidet.

Auch eine Punktewertung, wie wir sie aus den Sierra-Abenteuern kennen, wurde dem dritten Kyrandia-Part beschert, wobei Malcolm für jede gelungene Aktion eine jeweils bestimmte Art Punkte kassiert. So erwarten Euch Miese-Joan-Collins-Punkte, Gartenbau-Punkte, Reisebüro-Punkte, Cellulitis-Punkte, Tierquäler-Punkte, Jetzt-mit-noch-mehr-Crispies-Punkte, Taschenspielertricks-Punkte oder gar Zahnspangen-Punkte. *kn*





Hasi & Mausi: Im Knast treffen wir auf alte Mausverwandte





Plagiat laß nach: Gut geklaut ist halb gewonnen...

Genesia versilbert

Ultimate Domain

Das Populous/Powermonger-Plagiat, das unseren Sönke in Ausgabe 6/94 nicht gerade in Freudentaumel versetzte, kommt nun in einer neuen Verkleidung und unter neuem Decknamen daher. Hinter dem glorreichen Titel *Ultimate Domain* verbirgt sich das Diskettenspiel *Genesia* in einem nach Versöhnung schreienden Neuaufguß. Die muntere Bullfrog-Mixtur vermengt die Eigenheiten der

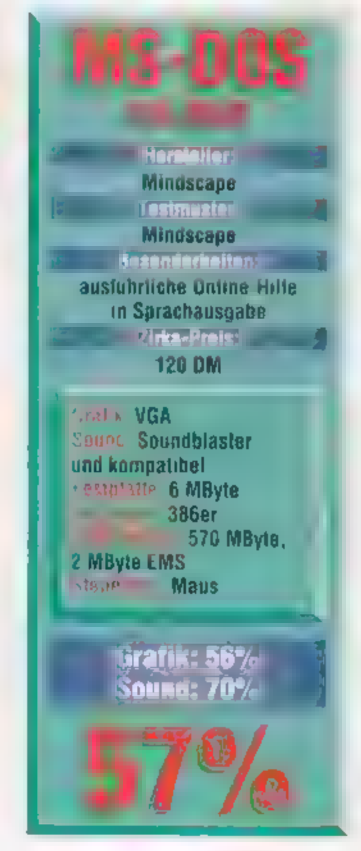




Was wohl Herr Molyneux dazu sagen würde ... ?

beiden berühmten Vorbild-Strategicals mit einer Story um sieben verschwundene Edelsteine und einer Prise Wirtschaftssimulation. Wagt Ihr Euch an den zunächst recht komplex erscheinenden Inhalt, steuert Ihr Euer Völkchen durch die vier Jahreszeiten. Ihr fördert die Talente (Farmer sorgen auf den Feldern für Nahrung, Architekten für Unterkünfte), achtet auf die Moral, erhebt Steuern, bekämpft Seuchen und erobert mit einer schlagkräftigen Armee Euren Nachbarn. Drei Spieler dürfen dabei mit der Maus mitklicken. Der bunte Ideenklau des Programmierteams Microids beschränkt sich nicht auf die genial einfachen Strukturen der großen Vorbilder, sondern versucht krampfhaft, durch erhöhte Komplexität die Spieltiefe und Realitätstreue zu steigern, was gehörig in die Hosen geht. Daß man diese Ambitionen dennoch mehr als zufriedenstellend bewältigen kann, zeigte unlängst Bluebyte mit *Die Siedler*.

Wenigstens bietet die CD-ROM-Version von *Genesia* neben einer leicht komfortableren Bedienungsstruktur eine stets verfügbare Online-Hilfe (in Englisch), ein deutlich verbessertes Handbuch (auch Englisch), eine höhere Auflösung, zusätzliche gerenderte 3D-Animationen und eine anständige Sprachausgabe. *fh*



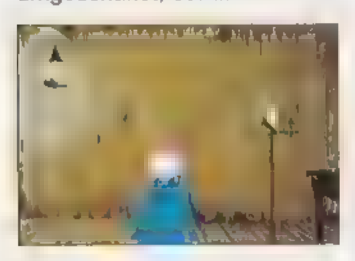


Die Räume der Villa sind diesmal noch reichhaltiger und detaillierter ausgestattet

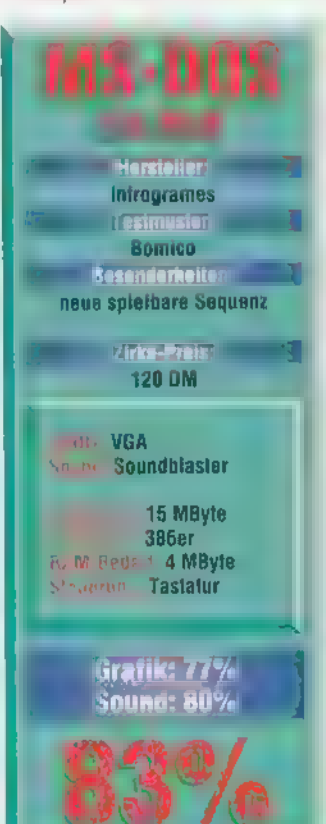
Polygon-Gruselmär

Alone in the Dark 2

Der versoftete Gruselroman schließt nahtlos an den Erstling an, zumindest könnt Ihr wieder mit dem wohlvertrauten Detektiv Camby auf die Pirsch gehen. In der Fortsetzung dürft Ihr zum Pixelhaschen auch in die freie Wildbahn. Der Anlaß für Eure Nachforschungen ist ein ominöser Fall von Kindesentführung. Den kriminellen Geistern geht es in einer 3D-Umgebung an den Kragen. Euer Blickwinkel ins Geschehen ist durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort in der Szenerie umgeschaltet, damit sich Eure Figur immer optimal im Blickfeld befindet. Euer Held setzt sich aus Texture-belegten Polygonen zusammen und läuft durch gezeichnete Bilder. Grundsätzlich ist *Alone in the Dark 2* weit actionhaltiger als der erste Teil. Obwohl Ed auch im zweiten Teil im wesentlichen durch eine Villa tappt, kommt die Atmosphäre völlig anders rüber. Kein Wunder, denn das kribbelige H.P. Lovecraft-Feeling wich einer Infogrames-eigenen Hintergrundstory. So steuert Ihr zeitweise neben Camby auch das entführte Kind. Ein Lob verdienen die Monster, von denen diesmal qualitativ mehr unterwegs sind. Ein Problem des ersten Teils wurde allerdings nicht gelöst und wirft den Spieler des öfteren aus der Bahn, denn durch die vertrackten Blickwinkel ist es oft nicht einfach, mit einem angreifenden Monster zu kämpfen. Der Silberling bietet eine zusätzlich spielbare Sequenz und außerdem könnt Ihr sämtlichen Texten der im Spiel aufgefundenen Bücher in markiger Sprachausgabe lauschen. Die nun direkt von der CD gelesenen Musikstücke übertreffen die Klänge der Diskettenversion bei weitem in Dynamik und Transparenz. *fh*



Im zweiten Teil steuert Ihr neben Carnby auch ein Kind



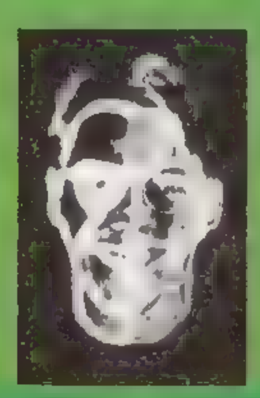




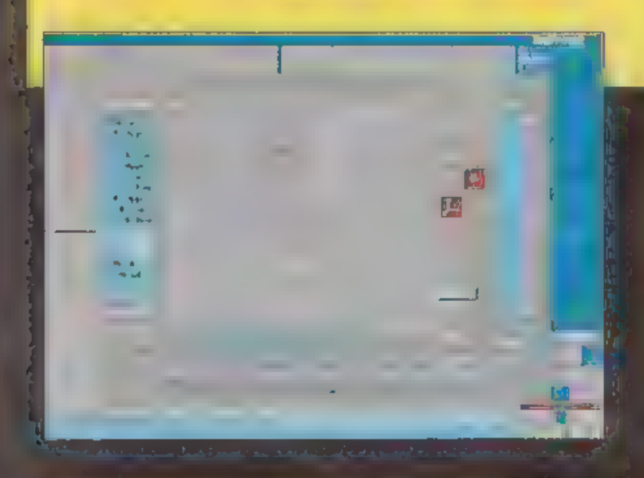


Er ist ein Gott, ein Gott für Computergrafiker. Und er lebt in Kalifornien. Sein Freund heißt Peter Gabriel, sein zweiter Douglas Adams und er hat lange Haare. Und er spricht deutsch ...

Kai Krause ist sein Name und er ist der Vater von "Kai's Power Tips", den legendären Photoshop-Tips, die aus Rechtsanwälten U2-Cover-Designer gemacht haben und so manche Ehe in die Brüche führten. Bereits 1988 fuhrte Kai unter anderem Logos der Rockgruppe "Yes" zur Perfektion, ohne dabei auch nur ein Pixel zu zeichnen. Kai Krause schuf sich seine eigenen Tools und Grafikprogramme, mit denen er optische Effekte einfach berechnen ließ. Mit "Kai's Power Tools", einer extrem leistungsfähigen Filtermischung für einschlägige Grafikprogramme (Photoshop, CorelPaint, Fractal Painter), brachte Kai Krause seiner eigenen Firma HSC den großen Erfolg. Von amerikanischen Magazinen rekordverdächtig oft preisgekrönt, wollte sich ein rechter Erfolg in Europa nicht einstellen, was vor allem an der "fehlenden Experimentierfreudigkeit" der Europäer zu liegen scheint. In nächster Zeit erscheinen jedoch einige neue Produkte, die endlich auch den europäischen Markt aufrollen sollen. Neben dem hier besprochenen *KPT Bryce*, einem der genialsten Landschaftsrenderer, wird in den nächsten Monaten vor allem der *KPT Convolver* für Aufregung sorgen, mit dem unter anderem eigene Filter einfachst geschaffen werden können. *Internet: kai@aol.com Compuserve: 71333, 3542*



3D Studio 4.0



Medium: PC
Zirka-Preis: 6400 Mark

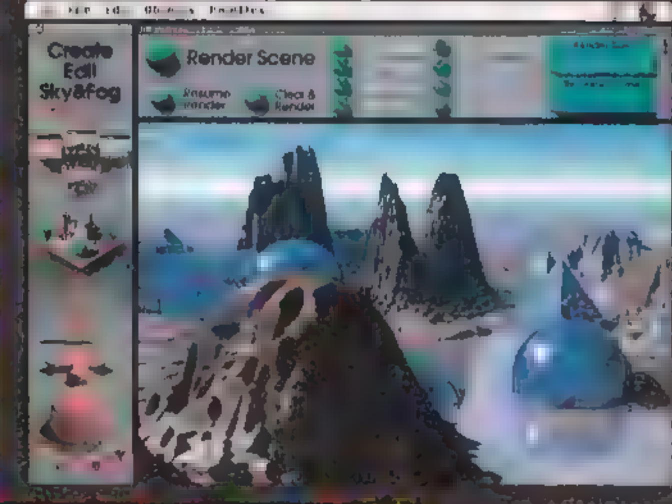
Endlich ist es da: Die vierte Version des gebräuchlichsten PC-Renderers von Autodesk. Das *3D Studio Release 4* bleibt dabei hinter den vielleicht zu hohen Erwartungen der Benutzergemeinde zurück, beinhaltet aber trotzdem einige wichtige Neuerungen. Unter anderem auch zwei der am meisten geforderten Tools: Es gibt endlich einen Bézier-Modeller, mit dem Flächen wesentlich eleganter manipuliert werden können und Inverse Kinematik im Keyframer, mit welchem Bewegungsabläufe von Charakteranimationen (z.B. Menschen) oder mechanischen Simulationen (z.B. Kolben & Wellen) wesentlich einfacher zu erstellen sind. Weiterhin dürfen wir Keyframe-Scripts schreiben, mit "Perspective Match" unsere Szene einem Hintergrundbild anpassen, auf eine erweiterte Vibrant-Bibliothek und ein hilfreiches "Fast Preview" beim Modellieren und Animieren zurückgreifen. Die beiden ersten Änderungen werden dabei "nur" über die IPAS-Schnittstelle eingebunden, was die Sache nicht einfacher macht. Ansonsten blieb alles beim alten – auf direkt integrierbare physikalische Einschlußfaktoren warten wir immer noch und auch verbesserte Nebel oder Wolken-Funktionen suchen wir vergebens. Vom echten 3D-Studio-Raytracer darf ebenfalls weitergeträumt werden. Neue IPAS-Routinen werden den 3D-Studio-Künstler zwar weiter am Leben halten, kosten aber zuviel Geld, um derart stark ins Gewicht zu fallen – die Konkurrenz für Autodesk wird fast täglich größer und preiswerter.



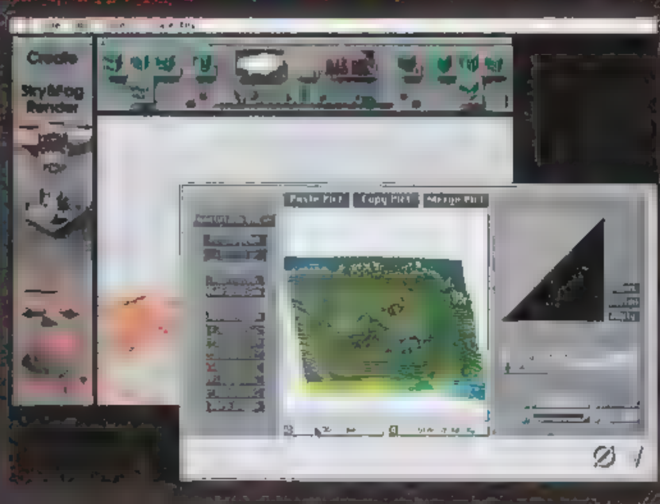
KPT Bryce

Kai Krause ruht sich auf Lorbeeren nicht aus und stellte [illegible] ar auch für Windows erhältlich sein wird. Doch mit herkömm- [illegible] Anschein hat. Zum einen blicken selbst Anwender, die noch [illegible] tential, das vom Könner entdeckt werden will. So lassen sich per gewohnter Prozedur aus Grafiken "Landschaften" bauen, die dann jedoch frei editiert und zusammengefügt werden können. So [illegible] klick realisieren, ohne bekannte Parameterwüsten. Der absch- [illegible] der auch mal die ganze Nacht rechnen will.

[illegible] use und unheimlich powerful.

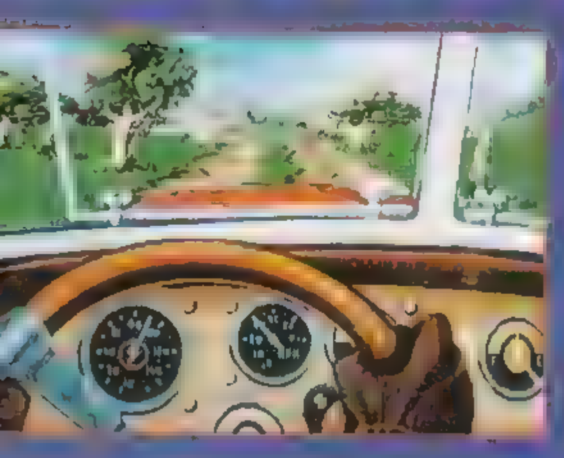


SUPERCOOL FUNKY



Medium: Mac/PowerPC
Zirka-Preis: 500 Mark

Gewinnt mit Oldtimer



D[illegible] Designs zweiter "Erlebte Geschichte"-Teil *Oldtimer* steht kurz vor der Fertigstellung und konnte den Vorgänger *1869* locker überholen. In *Oldtimer* seid Ihr nicht nur Besitzer einer Automobilfabrik des letzten Jahrhunderts, sondern dürft Eure Renner auch selbst auf die Piste stellen und Rennen fahren. Um die Atmosphäre noch höher zu schrauben, gibt's auf der CD-ROM sogar noch ein Nachschlagewerk mit digitalisiertem Originalfilmmaterial. Grund genug für uns, Euch das Spiel ein wenig schmackhaft zu machen und einen regelrechten Berg an Preisen zu verlosen – natürlich wie immer unter Ausschluß des Rechtsweges. Das Video ist übrigens auch bei MAX Design in Paderborn für nur 5 Mark erhältlich.

Schreibt die Antworten und die beiden Fragen einfach auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 15.12.1994 an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
Stichwort: Oldtimer
85531 Haar bei München

Die Fragen

1. Wer erfand den ersten Verbrennungsmotor?

2. Warum heißen die Daimler-Benz-Edelkarossen Mercedes?

1. Preis

ein Oldtimer-Modell "Sonderausführung", eine Oldtimer-CD-ROM, ein Oldtimer-Mousepad und ein Oldtimer-Video

2.–5. Preis

ein Oldtimer-Modell "Standardausführung", eine Oldtimer-CD-ROM, ein Oldtimer-Mousepad und ein Oldtimer-Video

6.–12. Preis

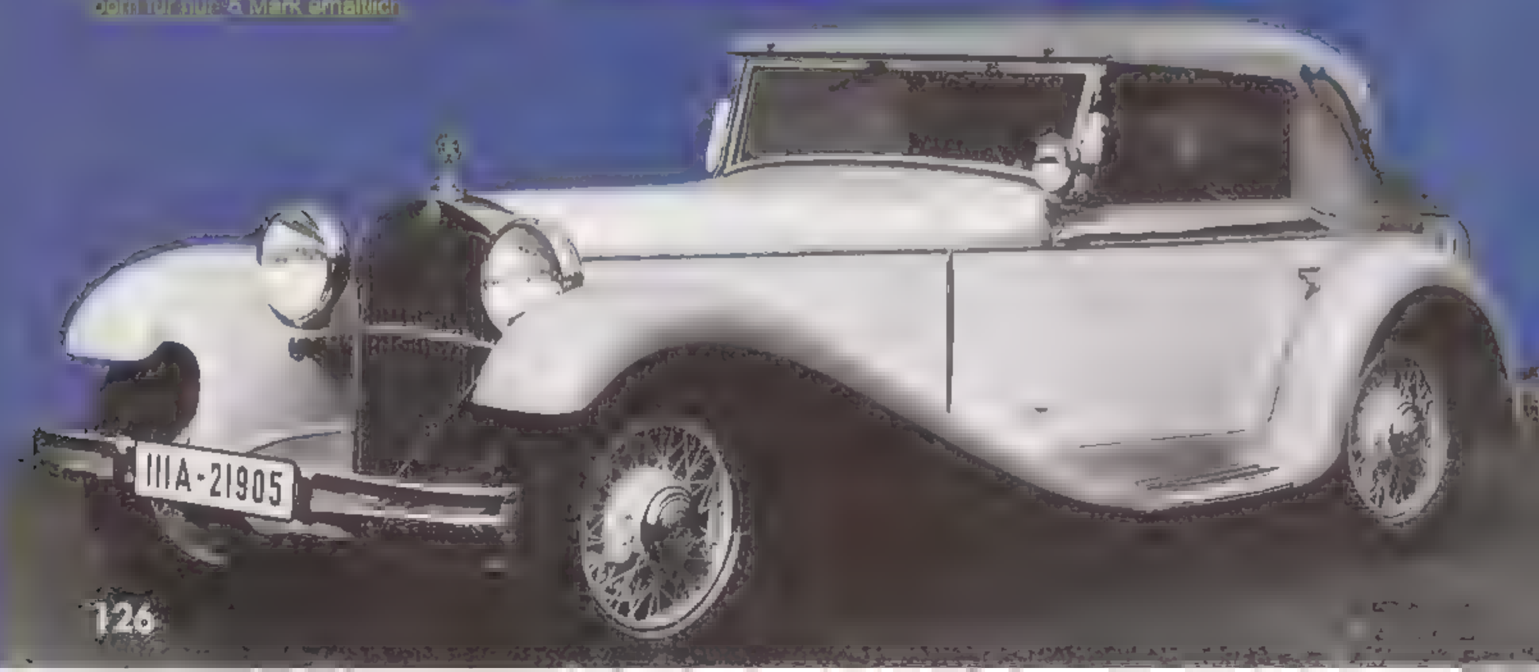
eine Oldtimer-CD-ROM, ein Oldtimer-Mousepad und ein Oldtimer-Video

13.–20. Preis

ein Oldtimer-Mousepad und ein Oldtimer-Video

21.–30. Preis

ein Oldtimer-Video



SHAREWARE HIGHLIGHTS



Im Fernglas-Modus können lauernde Gefahren schon von weitem erkannt werden

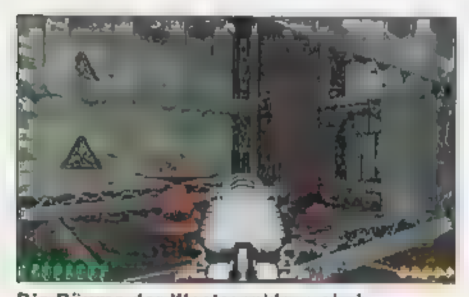
Rise Of The Triad

Nach der Trennung von den ehemaligen Kollegen des id-Software-Teams wurde bei Apogee leicht neidisch auf deren Mega-Erfolg mit *Doom* geschielt. Jetzt schlagen die *Wolfenstein 3D*-Macher zurück.



Die faschistoid anmutenden Sektenführer sind das Ziel Eurer vielfältigen Kaliber

Dreidimensional und kein Ende: Auch in *Rise Of The Triad* werdet Ihr aus der Sicht der Spielfigur in ge"texture"ten Gängen und unter freiem Himmel dem Bösen trotzen. Als Mitglied von H.U.N.T., der streng geheimen "High-risk United Nations Taskforce", werdet Ihr mit Eurer Einsatztruppe zu einer Erkundungsmission nach San Nicholas Island, einer kleinen Pazifik-Insel 20 Meilen westlich von Los Angeles geschickt. Von einem dortgelegenen Mönchskloster wurden Aktivitäten einer mysteriösen Sekte gemeldet. Als Ihr Euch dem Klostergelände vorsichtig nähert, brechen von allen Seiten Truppen auf Euch ein. In der Ferne hört Ihr Euer Landungsschiff explodieren und über Euer Funkgerät hört Ihr die Stimmen verzweifelt klingender Reporter, die von einer systematischen Zerstörung von Los Angeles berichten. Ein aus dem Kloster ausgebrochener Gefangener teilt Euch mit, daß nun ein Pyrotechnik-Experte und ein machtvoller Medienzar mit dem "Oscurido-Kult"



Die Räume der Klosterenklave sind spartanisch eingerichtet







Der Herr im "Ausgehanzug der Bundeswehr" ist ein Scherge der radikalen Terrorsekte



Die Gebrüder Tuck werden nach alter Cowboy-Manier gleich mit zwei Pistolen gleichzeitig beharkt





Jason lebt! Der Mann mit der Maske hat im Kloster eine neue Heimat gefunden



Durch die Nebeleffekte der Luftperspektive wirken alle Areale des Spiels sehr plastisch

gemeinsame Sache machen. Ihr Plan ist, Millionen unschuldiger Leute abzuschlachten, um ihrem Götzen "El Oscuro" ein würdiges Opfer darzubringen. Ihr habt keine Wahl: Eure Leute stürmen das Kloster. Entweder Ihr schafft es, die "Oscuridos" zu stoppen, oder Ihr sterbt beim Versuch.

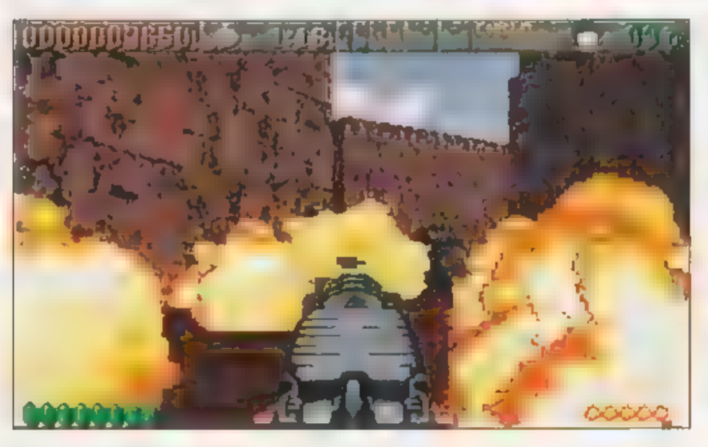
Das Sektengemetzel wird Euch mit 32 blutrünstigen Leveln in Atem halten. Neun Spezialwaffen (darunter so vielversprechende Bezeichnungen wie "Feuerbombe" und "Flammenwand") warten darauf, sich an vier Endbossen auszulassen, die sich ihrerseits bis zum endgültigen Abnippeln noch viermal verwandeln sollen. Die zehn Standardgegner, für deren naturalistisches Aussehen die Bewegungsabläufe von Schauspielern gefilmt und digitalisiert wurden, könnt Ihr in verschiedenen Schwierigkeits- und Brutalitätsstufen fertigmachen. Mit einem Paßwort für den härtesten Gewalt-Level will man den Eltern eine Kontrolle über die Freizeitbeschäftigung ihrer minderjährigen Sprößlinge geben. Neben schon bekannten Extras wie dem "God-Mode" wird es auch einen "Dog-Mode" geben, in dem Ihr Euch unauffällig in streng geheime Räume schleichen könnt. Unter einem parallaxenden Himmel werdet Ihr nicht nur in der Lage sein, auf und ab zu schauen, sondern auch den Anblick von Nebelschwaden und genau definierten Lichtquellen genießen können.

Neben der reinen Balleraction und Geschicklichkeitseinlagen wie dem geschickten Umgehen von Fallgruben, Lava-Wänden, kreisenden Klingen und Feuerbällen, soll *Rise Of The Triad* auch mit knallharten Rätseln aufwarten können. Trampolinartige "Jump-Pads" werden Euch durch die Luft fliegen lassen, um zu bisher unerreichbaren Vorsprüngen zu gelangen. Im Sprung könnt Ihr Euch beispielsweise umdrehen, um eine hitzesuchende Rakete auf Euren Verfolger abzuschießen, der sich daraufhin noch im freien Flug zu Brei verwandelt. Überhaupt läßt sich so ziemlich alles in *Rise Of The Triad* zerstören, inklusive Fensterscheiben!

Mit einem Modem oder Nullmodem-Kabel werdet Ihr Euch mit einem Mitspieler duellieren können. Hierzu soll es vielfältige Optionen und Features wie neun verschiedene Battle-Modes und ein geheimnisvolles Device namens "Remote-Ridicule" geben, mit dem Ihr Eurem Kontrahenten nicht nur fiese Texte, sondern auch hörbare Worte entgegenschmettern könnt. Zusätzlich zu den 32 Standard-Levels werden 20 Zweispieler-Levels mitgeliefert. Mit einem Editor wird es möglich sein, Level nach eigenem Geschmack zu entwerfen. *fh*

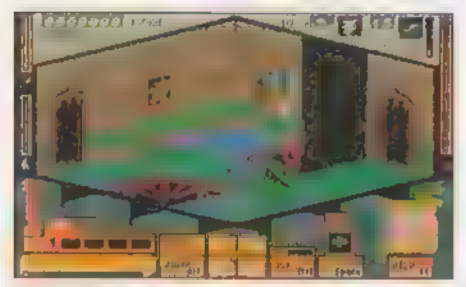


Mit Euren Waffen werdet Ihr nicht nur bei den Gegnern etwas bewirken können: Das Messer beispielsweise bahnt Euch einen Weg durch diese "Hängematten-Wand"








Spinnenhüpfen ist eine gute Altersgymnastik

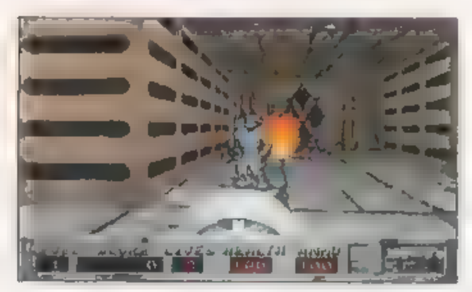

Unser seniler Held durchstöbert die Rätselräume nach brauchbaren Extras

Mystic Towers

Ebenfalls von Apogee stammt das an *Solstice* (NES) und *Cadaver* erinnernde *Mystic Towers*, ein isometrisches Action-Adventure

Lord Baldric kann hupfen, zaubern sowie Gegenstände schieben, ziehen und aufeinander stapeln. Mehrstöckige Türme gilt es, von allerlei Ungeziefer in Monster-Form zu befreien. Neun Bildschirmleben wollen sorgsam gepflegt werden. Der Lord verspürt nämlich ziemlich häufig Hunger und Durst und muß mit Lebensmitteln bei Laune gehalten werden. Dreißig Monsterarten erschweren das Vorankommen durch die Ratselräume. Mit Zaubersprüchen wie Giftwolke, Feuerball, Blitzschlag, Teleportation und Heilen gibt der senile Adlige sein Bestes. Gesteuert werden kann mit Joystick, Maus oder Tastatur, wobei der Feuerknof/Tasten-Druck je nach Situation zu anderen Ergebnissen führt. So werden Gegenstände aufgehoben und verschoben, Schalter umgelegt und Zaubersprüche losgelassen. *Mystic Towers* bietet pure Action-Adventure-Unterhaltung in einer spielerischen, grafischen und soundmäßigen Qualität, die mit vergleichbaren kommerziellen Spielen durchaus mithalten kann. Die Vollversion bietet zwölf Türme (über 540 Räume) und einige nette Cheats. *fh*

Quelle: CDV-Software, 76185 Karlsruhe
Preis: 59,95 Mark (CD-ROM)


Der Granatwerfer heizt einem Ri-Krieger ein

Depth Dwellers

***Depth Dwellers* reihen sich in die ständig wachsende Zahl der 3D-Ballereien ein.**

Die tyrannischen Herrscher vom Volke der Ri halten in den Minen von Ora deren Bewohner, die *Depth Dwellers*, unter Tage gefangen, um sie das Material für eine Superwaffe abbauen zu lassen. Das muß von Euch verhindert werden.

In Deiner dreidimensionalen Umgebung schießt Ihr auf die roboterähnlichen Ri-Krieger, sammelt Gesundheits- und Munitionsextras sowie neue Waffen auf. Die mit optisch recht ansprechenden Texturen überzogenen Räume stehen in keinem Verhältnis zu den einheitsgrauen Bösewicht-Sprites von minderer Qualität. Die klobigen Personen kommen auch in der höchsten Detailstufe sehr grobpixelig daher.

Dafür kann die Vollversion mit einem ganz speziellen Extra aufwarten: Die beigelegte 3D-Brille verhilft Euch im einschaltbaren "Stereographics"-Mode zu einem 3D-Kino-ähnlichen Seherlebnis – eine geraume Eingewöhnungsphase und leichte Sehschäden allerdings inklusive.

Spielziel ist es, in den Minenleveln herumlaufende Sklaven aufzufinden und in die Freiheit zu teleportieren. Das Zurechtfinden wird einem allerdings nicht gerade leicht gemacht, denn eine hilfreiche Karte wird leider schmerzlich vermißt. Trotz des viereckigen Levelaufbaus und fehlender Steigung oder Mehrstöckigkeit verliert Ihr so leicht die Orientierung. *fh*

Quelle: CDV-Software, 76185 Karlsruhe
Preis: 59,95 Mark (CD-ROM)



Die schönen Texturen der Wände stehen in keinem Verhältnis zu den klobigen und farblosen Sprites

Mo. – Fr. 18.00 im DSF.

MITTENDRIN statt nur dabei.

POWERPLAY – Spiel der Spiele. Die Sport und Action Game-Show.





Drei Cheat-Programme im Vergleich

Die Fälle häufen sich, in denen man bei seinem Lieblingsspiel, das ansonsten auch ganz in Ordnung ist, plötzlich an einer Stelle festhängt. Das Programm hat dann nicht etwa einen Fehler, sondern ist meistens zu schwer. In solchen Fällen wünscht man sich nichts sehnlicher als einen stärkeren Charakter, mehr Lebensenergie oder schlichtweg den langersehnten Gegenstand, der einem weiterhilft.

Seit einiger Zeit gibt es nun Programme, die das Ersehnte künstlich herbeiführen können. Diese Programme faßt man allgemein unter dem Begriff "Cheat"-Programme zusammen. Dabei gibt es verschiedene Ansätze. Einige manipulieren lediglich den Inhalt von gespeicherten Spielständen, auf daß beim nächsten Laden des Spiels der gewünschte Effekt eintrete. Andere lauern im Hintergrund auf ihre Aktivierung, so daß ein Spiel unterbrochen und manipuliert wird, während es läuft. Drei Pakete dieser Schummelgattung haben wir uns für Euch angesehen: "Game Wizard Pro", "Cheat It!" und "Action Replay PC".

Game Wizard Pro

Das kanadische Paket "Game Wizard Pro; Version 2.0" könnte man als eine Art RAM-Editor speziell für Spiele bezeichnen. Ähnlich wie Disketten- oder Festplatten-Editoren in der Art der "Norton-Utilities" oder der "PC-Tools", kann man damit die Daten eines Programms verändern. Das passiert im Gegensatz zu den genannten Programmen nicht auf der Festplatte, sondern direkt im Speicher, also dann, wenn das Spiel läuft. Sinn und Zweck des Ganzen ist es, interessante Informationen des Spiels manipulieren zu können, um so an mehr Hit-Points oder andere Nettigkeiten zu gelangen.

Der Game Wizard ist eine reine Softwarelösung. Eine Platine oder irgend eine andere Hardware muß weder im noch am Computer installiert werden. Dementsprechend einfach gestaltet sich die Installation von der Diskette, wobei das Programm auf der Diskette kopiergeschützt ist. Darüber hinaus verlangt das Installationsprogramm bei der ersten Installation noch


32 heb' ab!
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore

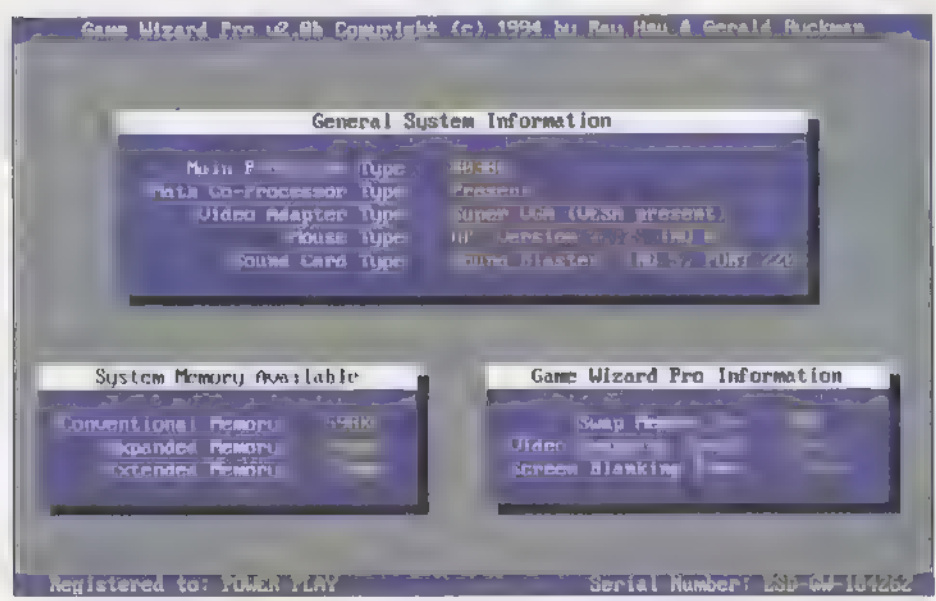
dem Namen des Eigentümers. Dieser wird anschließend auf der Original-Diskette verewigt. In der Praxis hat sich gezeigt, daß es nicht immer die beste Lösung ist, wenn eine Software die Original-Disketten beschreibt. Denn wenn mal etwas schiefgeht, konnte man vorher keine Sicherungskopie anlegen. Aus diesem Grund sollte man nach der Installation des Game Wizard, die Daten von der Festplatte als Sicherungskopie sofort auf eine freie Diskette kopieren.

Der Game Wizard wird durch einen Aufruf von GW.EXE installiert. Dabei zeigt er einige interessante Informationen über den Computer an, bevor er sich in den Hintergrund zurückzieht und DOS wieder die Kontrolle überläßt. Per Tastendruck laßt er sich dann aus dem Schlummerschlaf reißen. Voreingestellt ist die Taste links neben der 1, per Kommandozeile kann aber auch eine Reihe von anderen Tasten gewählt werden. An Speicher benötigt er nur rund 10 KByte, wobei das Programm zur Not auch in den Upper-Memory-Bereich von MS-DOS geladen werden kann.

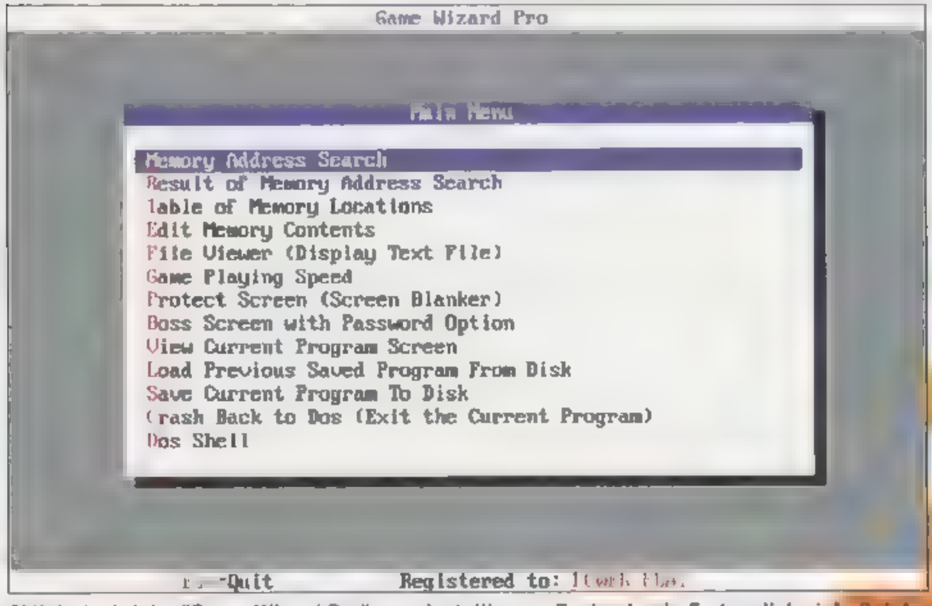
Nach der Aktivierung präsentiert sich das Programm mit einer Reihe von Auswahlmöglichkeiten, von denen die wichtigsten diejenigen zum Durchsuchen des Speichers nach bestimmten Zahlenwerten sind. Mit Hilfe dieser Suchoperationen kann man zum Beispiel die Speicherstellen im Computerspeicher finden, die für Zeitbegrenzungen, Hit-Points, die Anzahl der Leben oder anderes zuständig sind. Mit dem eingebauten Speicher-Editor lassen sich diese Werte anschließend ändern. Damit man das Ganze nicht ständig bei jedem neuen Spielstart wiederholen muß, besitzt der Game Wizard außerdem Möglichkeit zum Speichern eines geladenen Spiels. Das kann man natürlich auch dafür mißbrauchen, daß man ein Spiel an einer Stelle speichert, an der die Programmierer das eigentlich gar nicht vorgesehen hatten. Darüber hinaus bietet das Programm solche Scherze wie einen Bildschirmschoner und einen Paßwortschutz nach der Aktivierung.

Da der Game Wizard eine reine Software-Lösung ist, vermuteten wir anfangs, daß sich nicht unbedingt alle Programme unterbrechen lassen. In der Praxis wurden wir dagegen eines Besseren belehrt. Der Game Wizard bewältigt sogar Programme, die die Tastatur sperren. "Wing Commander 1" und "Flashback" sind solche Beispiele, denn bei diesem versagen unter anderen die meisten Bildschirm-Capture-Programme. Probleme gibt es dagegen, wie zu erwarten, mit Protected-Mode-Spielen ("Syndicate", "Sim City 2000", "Die Siedler"). Speicherbereiche ließen sich bei diesen zwar modifizieren, ein Spiel konnte nach einem Speichervorgang, wenn überhaupt, nur dann wieder geladen werden, wenn es vorher schon einmal lief

Alles in allem ist der Game Wizard Pro ein erstaunlich leistungsfähiges Programm, das zwar nicht alle Spiele bewältigt, trotzdem aber für Software, die nicht im Protected-Mode läuft, ausgezeichnet geeignet ist



"Game Wizard Pro" ist ein Shareware-Programm, daß einiges auf dem Kasten hat. Bei der Initialisierung stellt es einige interessante Informationen über den PC dar.



Aktiviert wird der "Game Wizard Pro" per einstellbarem Tastendruck. Erstaunlich viele Spiele lassen sich mit ihm unterbrechen und manipulieren.

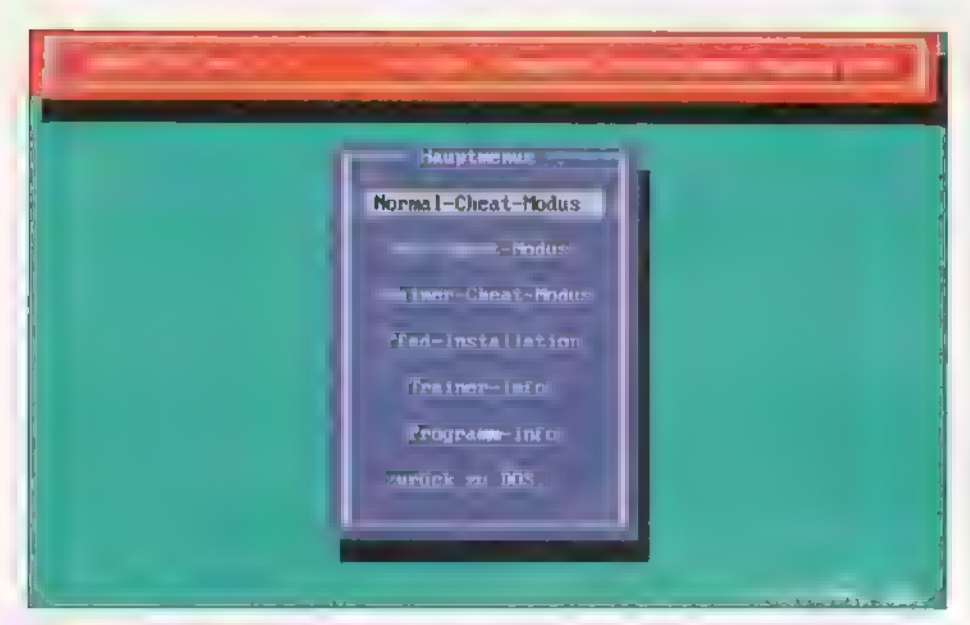
Cheat It!

Das Paket "Cheat It!" wurde in Deutschland von der Firma CEA Computer Entertainment Agency entwickelt und bedient sich hauptsächlich der Spielstände, mit deren Hilfe erweiterte Charaktere für Rollen- und ähnliche Spiele erschaffen werden können. Mitgeliefert wird für diesen Zweck eine Bibliothek von Cheat-Möglichkeiten für die verschiedensten Spiele.

Cheat it! ist ebenfalls eine reine Softwarelösung, bei der nichts an Hardware installiert werden muß. Die Installation der Cheat-It!-Programme beschränkt sich dementsprechend auf das Anlegen eines Verzeichnisses und das Kopieren der Dateien. Ärgerlicherweise haben die Programmentwickler nicht auf eine Kopierschutz-Abfrage verzichtet, so daß zum einen die Programmdiskette kopiergeschützt ist und diese zum anderen bei jedem Cheat-Vorgang eingelegt im Diskettenlaufwerk verlangt wird. Über kurz oder lang ist es deshalb nur eine Frage der Zeit, bis auf dieser Fehler auftauchen, und sie dadurch unbrauchbar wird.

Insgesamt werden drei Programme installiert, von denen CHEATIT.EXE das Wichtigste ist. Mit ihm legt man aus der Cheat-Bibliothek der Diskette das Spiel fest, bei dem man einen Spielstand verän-

Inserentenverzeichnis



"Cheat It!" ist ein deutsches Produkt, das mit den Spielständen eines Spiels arbeitet. In einer mitgelieferten Cheat-Bibliothek werden die Änderungen für das jeweilige Spiel mitgeliefert.

dern möchte. Je nach Spiel können dabei mehrere Varianten eines Spielstandes erzeugt werden, so daß zum Beispiel Super-Männer und -Frauen bei den Charakteren, aber auch mit Gegenständen voll ausgerüstete Spieler möglich sind. Sollte ein Spiel nicht in der Liste von Cheat It! vorhanden sein, bietet das Programm mit Hilfe von Vergleichen mehrerer Spielstände an, die markanten Stellen im Spielstand ausfindig zu machen. Mit Hilfe der anderen beiden Programme MEMSHOT.EXE und TRAINER.EXE können darüber hinaus laufende Spiele komplett gespeichert werden, und in ihnen markante Speicherstellen manipuliert werden. CHEATIT.EXE wird in dem Fall dazu benutzt, diese Stellen in den gespeicherten Spielständen ausfindig zu machen und zu markieren. Mit dem TRAINER wird das Spiel anschließend wieder geladen.

Das Manipulieren der Spielstände geschieht recht komfortabel. Cheat It! gibt sogar die Standard-Verzeichnisse vor, die vom jeweiligen Spielehersteller für die Installation benutzt werden. Bei den von uns getesteten Spielen ("Shadow Caster", "Syndicate") funktionierten die Cheats einwandfrei. Als weniger komfortabel hat sich das Suchen nach markanten Speicherstellen in Spielen herausgestellt, die nicht in der Cheat-It!-Bibliothek vorhanden sind. Gerade in diesem Zusammenhang fehlt noch eine wie auch immer geartete Funktion, mit der alte Spielstände für den Fall einer ungewollten Katastrophen-Manipulation vorher gesichert werden. Auch der Umgang mit dem MEMSHOT-Programm ist etwas umständlich, wobei mit der gewählten Methode von Cheat It! kaum ein anderes Verfahren möglich ist. Leider verweigert das speicherresistente MEMSHOT-Programm bei einigen Spielen seinen Dienst, die die Tastatur abschalten oder nur über Umwege benutzen. In dem Fall läßt sich das Programm nicht mehr aktivieren.

Da Cheat It! hauptsächlich auf der Cheat-Bibliothek basiert, wird für diese ein jährlich laufendes Abonnement angeboten. Mit diesem gibt es alle Vierteljahr ein Update der Bibliothek mit den Cheats der neuesten Spiele. Insgesamt ist Cheat It! für all diejenigen eine feine Sache, die sich nicht mit Hex-Editoren auskennen oder herumplagen wollen.

Action Replay PC

Der Name "Action Replay" dürfte eifrigen *POWER-PLAY-* und *VIDEO-GAMES-*Lesern aus der Videospiel-Ecke bekannt sein. Seit einiger Zeit gibt es nun auch einen Hardwarezusatz für den PC, mit dem Spielerleben und Ausrüstungsgegenstände frisiert werden können. Ähnlich wie der "Game Wizard", ist "Action Replay PC" dafür gedacht, ein bereits geladenes und ablaufendes Spiel zu unterbrechen, um direkt verschiedene Werte ändern zu können.

Wie bei den Videospiel-Konsolen besteht Action Replay PC aus einem Hardwarezusatz in Form einer kleinen Einsteckplatine, die zunächst im PC installiert werden muß. Die Karte, die sich mit einem kurzen 8-Bit-ISA-Slot begnügt, benötigt drei Einstellungen: Zum einen muß ein Adressenbereich für das Replay-BIOS eingestellt werden, zum zweiten ein I/O-Port und zum dritten braucht die Karte auch einen Interrupt. Letzterer kann zwischen der Nummer 2 und 7 frei konfiguriert werden, wobei im Normalfall allerdings nur die Interrupts 5 und 7 frei sind, sofern keine Soundkarte im System steckt. Das Handbuch sagt zwar, daß Interrupts auch doppelt belegt werden können, wobei wir bei vielen Computern dagegen immer wieder die gegenteilige Erfahrung machen. Wenn die Platine einmal eingesteckt ist, kommt man an die Jumper so ohne weiteres nicht mehr heran. Eine entsprechende Einstellung kann deshalb zum Geduldsspiel ausarten. In unserem Fall mußte der Adressenbereich erst auf D000h eingestellt werden, damit der PC überhaupt wieder bootete. Einen Nachteil hat das BIOS auf der Platine außerdem: Es verkleinert einen meistens eingerichteten Upper-Memory-Block, in den die Treiber von DOS geladen werden können.

Zum Lieferumfang gehören außerdem ein englisches Handbuch, eine Installationsdiskette und eine Art Fernbedienung, die an den Port der Action-Replay-Platine angeschlossen wird. Von der Diskette

Für die Cheat-Bibliothek gibt es ein Abonement. Bei Spielen, die nicht in der Bibliothek sind, können mit Hilfe von mitgelieferten Tools eigene Cheats angefertigt werden.



Ihre Vorteile:

PCgo! und Sie werden noch besser

Test-Coupon

Ja, ich möchte PCgo! kennenlernen. Ich erhalte gratis das aktuelle Heft und als Begrüßungsgeschenk die Programmdiskette. Sollten Sie innerhalb 1 Woche nichts von mir hören, so erhalte ich PCgo! zum günstigen Jahresabo-Preis von nur DM 72,- für 12 Ausgaben regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen

Name Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

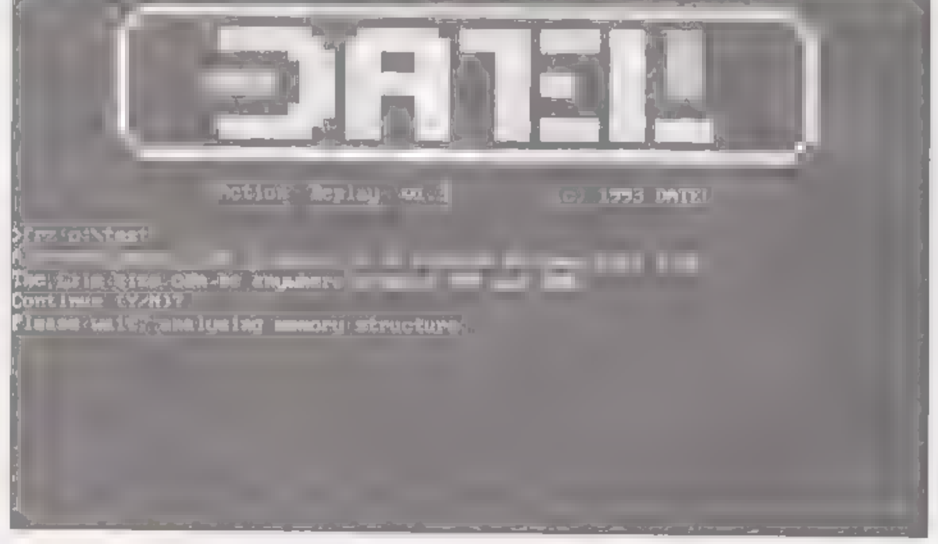
Datum/ 1. Unterschrift — Datum/ 2. Unterschrift — INT 94

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn [illegible] sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung [illegible] schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service [illegible] 74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift

Einsenden an: PCgo!, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm



Das Paket "Action Replay PC" besteht aus einer Einsteckplatine mit einer Art Fernbedienung (siehe auch erste Seite dieses Artikels). Kaum ein Spiel kann ihm widerstehen.



Per Tastendruck auf der Fernbedienung wird "Action Replay PC" aktiviert. Es meldet sich mit einem Monitorprogramm, das zwar sehr umfangreich, aber auch kompliziert zu bedienen ist.

muß noch ein TSR-Programm per AUTOEXEC.BAT eingebunden werden, dann ist das System einsatzbereit

Ein geladenes Spiel kann nur per Druck auf den Taster der Fernbedienung unterbrochen werden. Action Replay meldet sich daraufhin mit seinem BIOS, in dem per Befehl verschiedene Operationen durchgeführt werden. Ähnlich wie bei dem DEBUG-Programm, das bis zur MS-DOS-Version 5.0 mitgeliefert wurde, kann man hier Speicherbereiche anschauen und ändern. Weiterhin kann hier der komplette Speicherinhalt auf Festplatte oder Diskette gesichert werden, auf daß ein Spiel in einer Situation unterbrochen werden kann, bei der eventuell gar kein Speichervorgang möglich ist. Die interessanteste Möglichkeit ist dagegen der sogenannte Trainer, mit dessen Hilfe die Spiele manipuliert werden können. Ähnlich wie bei den Action-Replay-Modulen für das Super Nintendo und das Mega Drive errechnet die PC-Version einen Code, der eingegeben den gewünschten Effekt bewirkt. Darüber hinaus sind die Möglichkeiten von Action Replay so vielfältig, daß sich die Platine auch als Debugging-Werkzeug für Spieleprogrammierer eignet. Nicht unterschätzen sollte man auch die Möglichkeit der Spiele-Verlangsamung (zum Beispiel "Wing Commander 1" auf einem 486er) und des eingebauten Virus-Scanners. Letzterer hat bei der ausufernden Vielfalt der PC-Viren allerdings nur untergeordnete Bedeutung.

Andererseits darf bei dem System nicht verschwiegen werden, daß es sich aufgrund der Interrupt- und Speicheranforderungen nicht unbedingt für jede Ausbauvariante eines PCs eignet. Mit den einzutippenden Befehlen des Replay-BIOS muß man sich erst intensiv befassen, wobei es hilfreich ist, wenn man generell vorher Erfahrungen mit Hex-Editoren oder sogar Debuggern sammeln konnte. Einmal aktiviert, kennt Action Replay außerdem nur noch eine englische Tastaturbelegung, was auf den deutschen Tasten leicht zur Verwirrung führt. Auf Festplatte kann ein Spielstand außerdem nur dann gespeichert werden, wenn mindestens 1 MByte freies XMS zur Verfügung steht. Gerade Protected-Mode-Spiele haben dagegen die Angewohnheit, sich alles an RAM zu schnappen, was im PC vorhanden ist, so daß man hier auf eine Diskettensicherung ausweichen muß

Einige Erfahrungen mit dem PC und viel Experimentierfreude vorausgesetzt, ist Action Replay PC ein hervorragendes Werkzeug zum Knacken einer Lebensenergieanzeige. Auch Programmierern sei die Platine mit ihrem Schalter ans Herz gelegt, denn das System bietet zum Teil die Möglichkeiten wesentlich teurerer Programmier-Werkzeuge. Andererseits bietet das System wieder soviel, daß man sich auch intensiv mit ihm auseinandersetzen muß, um alle Möglichkeiten ausschöpfen zu können. Der eher unbedarfte Gelegenheitsspieler wird von den Möglichkeiten des Systems dagegen abgeschreckt

Fazit

Bei den drei getesteten Programmen und Systemen ist für den haareraufenden Spieler auf jeden Fall etwas dabei. Wer wirklich das letzte aus seinem Spiel herauskitzeln will, sollte zu "Action Replay PC" greifen, vorausgesetzt, der Computer hat mindestens noch einen Interrupt frei. Auch für verzweifelte Spieleprogrammierer (von denen es auf dem PC gerüchteweise immer mehr gibt) und solche, die es werden wollen (Programmierer, nicht ein Verzweifelter), ist die Platine eine feine Sache. Der Preis von rund 200 Mark dürfte allerdings nicht ganz jedermanns Fall sein. Günstiger kommt man mit dem ebenfalls hervorragenden "Game Wizard Pro" weg, der obendrein zum Anschauen in einer abgespeckten Shareware-Version zu haben ist. Das Vollprodukt muß dann entweder bei gut sortierten Shareware-Händlern, über Compuserve oder direkt in Kanada bestellt werden. Das deutsche Produkt "Cheat It!" ist eher für diejenigen gedacht, die sich nicht mit Hex-Codes abmühen wollen oder können. Mit den beschriebenen Einschränkungen ist das Programm eine einfach zu bedienende und interessante Spielhilfe. Die Grundversion des Programms kostet rund 50 Mark, das einjährige Abonnement auf neue Cheat-Bibliotheken nochmal rund 80 Mark. Beides zusammen ist ebenfalls zu haben, wobei alle Anfragen direkt an CEA gerichtet werden sollten. *hf*



Was Sie brauchen, ist im Heft mit Programm-Diskette!

Ab 17.11. bei Ihrem Händler!

Jim Namestka, Chris Straka und Tom Holmes, drei leicht frustierte ehemalige Angestellte von "Paragon Software", faßten irgendwann den Entschluß, mit dem immer dünner werdenden Polster auf ihren Konten das einzig Vernünftige zu tun: Sie machten sich selbständig, um Softwareprojekte zu realisieren, die "Paragon" nie in Angriff nehmen wollte.

Von einer Drei-Mann-Firma namens "Event Horizon", die in der Gluthitze einer winzigen Dachkammer verbissen an den ersten Spielen bastelte, hat sich das Unternehmen unter dem Namen "DreamForge Entertainment" einen Weg in die Oberklasse gebahnt.

Mittlerweile zählt die Firma 20 kreative Köpfe und kann auf sieben Spiele zurückblicken; unter ihnen "Dungeon Hack", "Ravenloft" und "The Summoning".



Vom links nach rechts und oben nach unten das gesamte Team: John McGirk, Greg Cunningham, Craig Mrusek, Jamie McMenamy, Eric Rice, Jason Johnson, Scot Noel, Tom Holmes, Don Wuenschell, Chris Straka, Mike Nicholson, Aaron Kreader

DreamForge

Im Interview verrät Jim Namestka, Chef von "DreamForge", einiges über die Zukunftspläne der Firma.

JN: Angefangen haben wir in einer Bruchbude unter dem Dach meines Elternhauses. Der Grafiker, der für uns arbeitete, kam von Zeit zu Zeit auf ein Meeting 'rüber und dann wurde es ein bißchen eng – vor allem, wenn ich telefonieren mußte. Entweder mußten die anderen auf die Terrasse ausweichen, oder ich mußte ein anderes Telefon benutzen. Wir traten uns die ganze Zeit gegenseitig auf die Füße. Außerdem war es manchmal entsetzlich heiß – 40 Grad waren im Sommer keine Seltenheit. Wir hatten diesen riesigen Ventilator, der Staubpartikelchen überall hin verteilte, und das war gar nicht gut für die ganze Elektronik ...

JN: Tom Holmes hat sich um die Programmierung gekümmert, Chris Straka hat auch zu diesem Zeitpunkt schon die Funktionen eines Design-Direktors übernommen. Ich habe mich – außer um das Geschaftliche auch noch um die Atari-ST-Versionen unserer Spiele gekümmert, bis wir feststellten, daß der Markt für Atari langsam zusammenbrach.

Danach habe ich mich immer mehr auf die geschäftliche Seite konzentriert.

JN: Die Endphase bei "Paragon" lief alles andere als reibungslos ab. Ich wurde gefeuert, Chris wurde gefeuert und wieder eingestellt und ich sollte auch wieder in meinen Job zurückkehren – aber nichts passierte. Wir hatten einige Monate totales Chaos. Außerdem waren wir ziemlich unzufrieden damit, wie sich "Paragons" Produkte entwickelten. Wir dachten einfach, daß wir das besser könnten – also gründeten wir eine Firma namens "Event Horizons". Warum warten, wie sich unsere "Kamereperspektiven" entwickeln – lieber den Sprung ins kalte Wasser wagen, hieß die Devise

JN: Unser erstes eigenständiges Produkt war "Darkspyre". Es wurde durch "Electronic Zoo" veröffentlicht, die es heute nicht mehr gibt.

"Darkspyre" kam heraus, und wir wurden verpflichtet, ein neues Produkt zu einem bestimmten Zeitpunkt fertigzustellen. Das Spiel hieß "Peg Hole" und löste sich irgendwann in Luft auf ... Es wurde zwar auf der CES vorgestellt, aber da wir zu diesem Zeitpunkt schon auf der Suche nach einem Publisher für "Dusk of the Gods" waren, wurde es nie fertig.

Upside down: Einmal Grafiker Mike Nicholson, einmal die POWER PLAY

JN: "Ravenloft: Strahd's Possession".

JN: Was die Reaktionen der Spieler angeht, bekommen wir heute immer noch Fragen und Kommentare zu "Darkspyre" und auch zu "The Summoning". Auch "Dungeon Hack" kam gut an – sogar bei der Presse. Aber bei "Ravenloft" kommt beides zusammen – es war ein Erfolg auf der ganzen Linie.

JN: Momentan arbeiten wir daran, unsere Produktlinie zu vergrößern und

zu diversifizieren. Deswegen werden wir zusätzliche Programmierer, Grafiker, Designer und Autoren einstellen. Auch für die Ausweitung auf dem CD-ROM-Markt brauchen wir mehr Leute.

PP: [illegible] die entsprechenden [illegible] Computerspiele [illegible]

JN: Wir haben nicht die knallharten Geschäftsbedingungen von Silicon Valley, können also nicht so einfach Leute aus anderen Firmen abwerben. Aber wir haben einige gute Universitäten in der Nähe, die hochqualifizierte Leute hervorbringen. Aus diesem Kreis können wir Mitarbeiter rekrutieren. Letztens hatten wir Bedarf an 2D-Grafikern und auf die Stellenausschreibung haben wir über 300 Bewerbungen erhalten.

Wir haben uns ein Dutzend Leute herausgesucht, die definitiv mit ihrem Handwerkszeug umgehen können und mußten nicht einmal eine zweite Auswahlrunde durchführen.

PP: [illegible]

JN: Vor allem die Leidenschaft, mit der jemand etwas tut. Das ist in vielen Fällen sogar noch wichtiger als konkrete Fertigkeiten. Natürlich müssen die Bewerber ihren Job beherrschen – aber ohne diese "gewisse Leidenschaft" werden sie nie das wirklich Beste aus sich und ihrer Arbeit herausholen. Das ist ein Teil unserer Firmenphilosophie, und ich glaube, das merkt man unseren Spielen auch an...

PP: DreamForge hat [illegible] "Leidenschaft für [illegible] Arbeit"

JN: Genau das ist es. Die Leute hier arbeiten sehr konzentriert und zielgerichtet. Wir haben noch nie jemanden um Überstunden bitten müssen; unsere Mitarbeiter tun einfach das, was getan werden muß, nehmen notfalls den Computer übers Wochenende mit nach Hause. Oder sie verzichten auf die Mittagspause – und das wirklich freiwillig, aus eben dieser Leidenschaft heraus.

PP: [illegible] das hat DreamForge groß [illegible]?

JN: Ich würde sagen, ja. Nächstes Jahr um diese Zeit werden wir mehr als 40 Mitarbeiter haben. In naher Zukunft werden sich interessante Dinge auf dem Markt tun, und wir brauchen hochqualifizierte, motivierte Leute, um diese Entwicklungen



Brav: Die DreamForge Rasselbande bei ihrer monatlichen Pflichtlektüre

mitmachen zu können. Wir möchten nicht ausschließlich als Rollenspiel-Firma ein Begriff sein, sondern planen auch Ausflüge in andere Genres: Zunächst einmal Adventures, die sich wegen ihrer Verwandtschaft zu Rollenspielen anbieten. Dann werden wir versuchen, auch einen "Hauch von Strategiespiel" unterzubringen ...

PP: Eure Rollenspiele wurden hauptsächlich durch "SSI" veröffentlicht. Wie kam der Kontakt zustande?

JN: Wir mußten einen Publisher für "The Summoning" finden, nachdem wir "Interstel" verlassen hatten. Die Zeit drängte, und wir haben mit etwa fünf Publishern gesprochen, mit dreien davon dann über Verträge verhandelt.

"SSI" bot uns die besten Bedingungen. Für uns war das alles ziemlich aufregend – wir hatten fast alle während unserer High-School-Zeit "Dungeons and Dragons" gespielt. Die Aussicht, irgendwann mal ein "AD&D"-Spiel herauszubringen, war schon sehr verlockend – und wir haben es dann ja schließlich geschafft.

PP: Demnächst werdet Ihr auch mit "New World Computing" zusammenarbeiten. Warum gleich zwei Publisher?

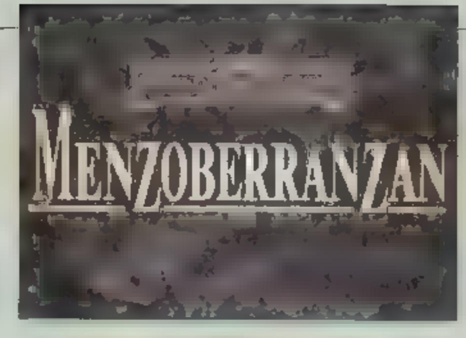
JN: Als unabhängiger Entwickler haben wir das Recht und die Möglichkeit zu dieser Vorgehensweise. Der Grund für diese Entscheidung liegt darin, daß wir nicht nur ein "AD&D"-Produzent sein möchten. "New World Computing" gibt uns völlig neue Möglichkeiten, die wir natürlich nutzen möchten. Sie mögen unsere Produkte wirklich und ich glaube, aus dieser Zusammenarbeit werden einige hervorragende Spiele entstehen.

PP: Wird das nicht wie auf einer Auktion sein – wer das meiste bietet, bekommt den Zuschlag?

JN: Absolut nicht, so würden wir nie vorgehen! Wir sind sehr loyal den Leuten gegenüber, die etwas für uns getan haben. Wir haben "SSI" viel zu verdanken und werden auch weiterhin Spiele für sie entwickeln. Ich weiß natürlich nicht, wie das in ein, zwei Jahren aussehen wird, aber momentan klappt die Zusammenarbeit reibungslos und wir fühlen uns sehr wohl dabei. Aber "New World Computing" gibt uns die Möglichkeit, auch eine andere Richtung einzuschlagen – und die möchten wir nutzen.

PP: Was für Spiele plant Ihr mit "New World"?

JN: Unser erstes Spiel lehnt sich an "Darkspyre" oder auch "The Summoning" an, wird aber "rätsellastiger" sein und mehr Rollenspielelemente haben. Obwohl – "rätsellastiger" ist etwas irreführend ... Stellt Euch eine Art "The Summoning" vor,





Menzoberranzan heißt der Ravenloft-Nachfolger von Dreamforge

nur mit viel mehr Betonung auf dem Visuellen. Mehr kann und will ich zu diesem Zeitpunkt nicht dazu sagen.

PP: Und das nächste Spiel mit "SSI"?

JN: "Ravenloft II", das im ersten Quartal '95 fertig sein wird. Es wird eher einen "ägyptischen" Hintergrund haben ... Momentan arbeiten wir noch an der Story – also kann ich auch dazu noch nichts Konkretes sagen.

Aber eins steht fest: Es wird etwas grundlegend anderes werden als "Ravenloft I"; ist also keine eigentliche "Fortsetzung", sondern ein eigenständiges Produkt. Visuell wird es sensationell werden, weil wir die neue, verbesserte Menzo-Engine verwenden.

PP: "The Forgotten Realms: Menzoberranzen" – was ist die Geschichte dahinter?

JN: Menzoberranzen ist eine Drow-Stadt in den "Forgotten Realms" von "AD&D". Die Drow-Elfen sind alle abgrundtief böse – mit einer Ausnahme, einem Elf namens Drizzt. Er wurde ins Exil geschickt und lebt einsam wie ein Eremit.

Die Party weiß natürlich von alledem nichts. Sie kommt, nach einer erfolgreich beendeten Expedition, in Menzoberranzen an und erlebt einen Überfall auf die Stadt. Später findet sie heraus, daß der Hauptgrund für diese Attacke die fieberhafte Suche nach eben diesem Drizzt ist, den sie fangen und töten wollen. Aber sie finden ihn nicht und nehmen statt dessen einige Einwohner als Sklaven mit. Das Ziel der Party ist es nun, die Sklaven zu befreien. Auf ihren Reisen trifft sie auf Drizzt, der ihnen die Zusammenhänge erklärt und bereit ist, ihnen zu helfen. Zusammen machen sie sich auf. Aber das ist natürlich nur der Anfang der Geschichte!

PP: Wenn Ihr ein Spiel wie dieses entwickelt, die Engine, die Geschichte, das ganze Design, wie geht das vor sich?

JN: Chris ist als Chefdesigner für das generelle Design des Spiels verantwortlich. Wir veranstalten "Brainstorming"-Sitzungen im Büro und tragen viele Ideen zusammen – aber es ist Chris, der schließlich über die Details entscheidet: Welche Wendung die Geschichte nehmen soll, welche Charaktere vorkommen und welche nicht, welchen Gegnern man gegenübersteht usw. usw. Er ist derjenige, der das eigentliche Design bestimmt. Wir anderen geben lediglich Anregungen und Denkanstoße.

PP: Es sieht so aus, als hättet Ihr hart daran gearbeitet, die Engine von "Menzoberranzan" besser zu machen als die von "Ravenloft".

JN: Wir wissen mittlerweile durch unsere Erfahrungen, wie wir Dinge besser machen können. Nach "Ravenloft", dem ersten Spiel, in dem wir diese neue Technologie benutzt haben, haben wir uns weiterentwickelt und können die Engine jetzt besser nutzen. Wir konnten mehr internen Speicherplatz freisetzen, der uns jetzt für die Grafik zur Verfügung steht. Die Grafik wirkt einfach frischer, die Farben sind viel dunkler und tiefer, einfach satter.

PP: In "Menzoberranzan" setzt Ihr zum ersten Mal Levitation und die Möglichkeit zu fliegen ein. Wie kam das zustande?

JN: Levitation ist eine angeborene Fähigkeit der Drow – also mußten wir das in dem Spiel unterbringen. Der Programmierer, Don Wuenschell, hat diese Option innerhalb des Interface entwickelt.

Er hat eine Art und Weise entworfen, wie sich die Perspektive verändert, wenn man zur Höhlendecke aufsteigt. Das war mehr, als einfach nur das Interface nach unten zu schieben. Wir mußten das innerhalb des Spiels verwirklichen. Bei dieser Gelegenheit fand Don auch gleich eine Möglichkeit, wie man durch die Engine hindurchfliegen kann – als Bonus sozusagen. Diese Fähigkeiten mußten dann in die Geschichte integriert werden. Es ist also nicht so, als würden wir ein Problem mit Technologie "zukleistern", sondern wir stellen dem Designer die Technologie zur Verfügung, damit er diese Fortschritte sinnvoll in das Spiel integrieren kann. Man kann hier natürlich nicht von Anfang an fliegen, sondern muß zuerst Zaubertränke, magische Schuhe oder etwas in der Art finden und sich vom Schweben zum Fliegen "hocharbeiten". So ist alles harmonisch in die Story integriert.

PP: Heißt das, daß man höher und höher fliegen kann und die Landschaft immer kleiner wird?

JN: Nein, man kann nur bis zu einer bestimmten Höhe aufsteigen. Das ist sinnvoll, weil sich die meisten "Fliegeszenen" ohnehin in den Höhlen abspielen und so von der Story her passen. Mit dem Schweben ist es anders – ein großer Teil davon findet "unter freiem Himmel" statt.

PP: Ist es tatsächlich das Visuelle, die tolle Grafik, was die Leute heutzutage von einem Spiel erwarten?

JN: Ich glaube, sie lassen sich gern von den grafischen Elementen stimulieren, von Bildern in schneller Abfolge.

Diese Entwicklung haben wir in erster Linie "Doom" zu verdanken. Das Spiel reißt einen wirklich mitten ins Geschehen hinein; die Grafik ist sensationell schnell. Das Problem bei Spielen anderer Genres, wie z.B. bei Rollenspielen ist allerdings, daß man viel mehr Information übermitteln will – also kann man diese superschnelle Grafik nicht überall beibehalten.

Ein Beispiel dazu: Man trifft auf einen anderen Charakter. Bei "Doom" ist es klar, was man tun soll – nämlich ihn umzupusten. Bei einem Rollenspiel verhält sich die Sache ganz anders: Die Person, die man trifft, vermittelt einem vielleicht Informationen, die wichtig für den weiteren Fortgang der Geschichte sind. Was man also tun muß, ist, den agierenden Charakter zu bremsen, damit er diese Informationen nicht verpaßt. Als "Entschädigung" für dieses Zurücknehmen des Tempos haben wir die Begegnungen sehr visuell gestaltet und zusätzlich mit Geräuschen und digitalisierter Sprache versehen – so fällt die mangelnde Schnelligkeit nicht ins Gewicht.

Aber alles in allem meine ich, daß die Industrie heute den Schwerpunkt zu sehr auf die Grafik legt. Das führt dazu, daß viele gute Spiele einfach unterbewertet werden, weil die entsprechenden Firmen vielleicht nicht die besten Grafiker haben.

PP: Wenn in Zukunft MPEG-Karten, CD-ROM und der Pentium Standard in den meisten Haushalten sind – glaubst Du, daß sich die Industrie dann wieder mehr auf den Inhalt eines Spiels konzentrieren wird als auf den "Glitzerkram"?

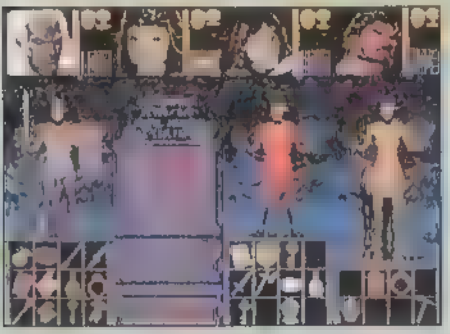
JN: Ich glaube ja. Momentan ist die Situation so: Viele Firmen haben enorm viel Geld und können es sich leisten, als Pioniere mit immer neuen Tricks aufzuwarten. Mit einem solchen Budget könnte das fast jeder – kein Problem. Wenn andere dann gleichgezogen haben, wird der Inhalt eines Spiels wieder in den Vordergrund rücken. Das ist wie im Filmgeschäft: Jeder kann einen Film drehen. Was ist also das Auswahlkriterium? Man sucht sich einfach die besten 'raus. Genau diesen Maßstab wird es dann auch bei Spielen geben. Die technologischen Neuerungen werden irgendwann zur Normalität und dann zählt wieder der Inhalt eines Spiels ...

PP: Welche Auswirkungen wird die verbesserte Technologie auf dem Spielesektor haben – welche sind schon zu spüren?

JN: Momentan ist die verbesserte Hardware ein Motor für die Softwareindustrie. Jetzt, wo "Intel" den P6 'rausbringen will, macht man sich natürlich schon Gedanken darüber, was für Möglichkeiten eine solche Maschine bietet, z.B. daß man die Umgebung in einem Spiel realistischer gestalten kann. Sobald die Technologie für mehr Leute erschwinglich wird, wird sich das als Standard durchsetzen. Aber es gibt auch Grenzen der Entwicklung. Jeder wollte natürlich farbige Grafik. Wir hatten für eine Weile VGA, bis wir auch das weiterentwickeln konnten. Bei SVGA bin ich dagegen skeptisch, weil es nach wie vor bei 256 Farben bleibt. Der nächste Schritt wird "true color" in Echtzeit-Rendering sein. Wenn das erreicht ist, gibt es wieder die nächste Angleichung – und immer so weiter.

PP: Wie weit ist das noch von uns entfernt?

JN: Mit den neuen Maschinen, die jetzt auf dem Markt sind, sind wir schon ziemlich nah dran. Es geht das Gerücht um, der Sony PSX wäre in der Lage, Echtzeit-Rendering zu bewältigen – die technologischen Voraussetzungen sind also schon da. Ich schätze, in etwa fünf Jahren wird es dann entsprechende Produkte dazu geben. Ob es dann einen Markt dafür gibt, hängt vom Käufer ab – und davon, ob es erschwinglich sein wird. Das muß sich erst noch herausstellen.



Neue Kreaturen und einige neue Optionen machen den Ravenloft-Nachfolger interessant

PP: Eine Frage an Dich als jemanden, der in der Softwareindustrie arbeitet – welche "Seite der Medaille" kriegt der Spieler am wenigsten zu sehen?

JN: Die harte Arbeit, die dahintersteckt. Es ist ja nicht so, als würden wir den ganzen Tag nur dasitzen und neue Spiele spielen. Klar, das kommt vor, aber meistens ist es echte Arbeit, die täglich auf uns wartet. Wenn jemand eine Raubkopie von einem Spiel zieht und sich denkt: "Naja, diese Multi-Firmen sind reich genug, denen tut es nicht weh", vergißt er, daß dahinter ein Entwickler steckt.

Wir werden nie soviel Geld an einem Spiel verdienen wie vielleicht andere – aber wir haben viel Zeit und Nerven in die Entwicklung des Spiels investiert. Irgendwie ist es ein bißchen entmutigend, wenn man kurz nach der Veröffentlichung sein Spiel auf einem Board wiederfindet. Die Raubkopierer verstehen offensichtlich nicht, was für ein Gefühl das für den Entwickler ist. Wir nehmen das persönlicher als der Publisher ...

PP: Ist das schon mal mit einem Eurer Spiele passiert?

JN: Ja sicher – "Ravenloft" zum Beispiel war eine Woche nach Veröffentlichung auf einem BBS in Europa zu finden.

PP: Und wie reagiert Ihr in einem solchen Fall?

JN: Zu diesem Zeitpunkt gibt es nicht mehr viel, was man machen kann. Wir beeilen uns mit den Übersetzungen, damit wir das Spiel in den entsprechenden Landessprachen ausliefern können – und wir bringen es auf den CD-Markt. "Menzoberranzen" zum Beispiel ist ein so umfangreiches Spiel, daß der Datentransfer über den Atlantik schon ein Problem für sich darstellt. Es hat an die 500 Megabyte – also kommt eigentlich nur eine CD-Version in Frage. Ich bin übrigens ganz glücklich mit dieser Entwicklung ...

PP: Um noch mal auf Euer "verschwundenes" Spiel zurückzukommen ... was ist mit "Peg Hole"?

JN: Das existiert momentan nur auf ein paar Backup-Disketten und in meiner Phantasie...

PP: Werdet Ihr es jemals veröffentlichen – als Shareware oder Vollkostspiel?

JN: Wir haben immer wieder darüber gesprochen, aber noch keine konkreten Pläne dazu. "Peg Hole" ist eines von diesen speziellen Spielen ... man weiß nie, wann es wieder zum Leben erwachen wird.

Brenda Garno/vw



Magic – The Gathering

Der amerikanische Fantasy-Hit der Saison ist nicht etwa ein knusperfrisches Computerprogramm, sondern ein simples Kartenspiel. Sammelwütige "Magic"-Freaks dürfen jetzt nach der digitalisierten Version des Zauberknallers fiebern.

Alles begann ganz harmlos vor gut einem Jahr im Städtchen Renton an der amerikanischen Pazifikküste. Brettspieldesigner Richard Garfield hatte nach langen Knobel- und Probierjahren ein tragfähiges Konzept für ein Sammelkartenspiel entwickelt und ging auf die Suche nach halbwegs flüssigen Geldgebern. Im August 93 übernahm die Firma "Wizards of the Coast" mit sieben Angestellten die Produktion von "Magic". Ein Jahr später werkeln in der von Peter Adkinson und James Hays gegündeten Firma schon über 70 Angestellte, und ein Ende des überwältigenden Erfolges ist nicht abzusehen. Die Startauflage von 600 000 Karten war innerhalb von vier Tagen vergriffen, inzwischen werden monatlich 65 Millionen! Karten gedruckt, die Nachfrage ist ungebrochen. Allein für den letzten großen "Magic"-Con in den USA charterte man sechs Frachtmaschinen, die die druckfrischen Karten aus einer belgischen Druckerei über Nacht in die USA schafften. Die "Magic"-Süchtigen standen Schlange, und innerhalb von Stunden waren alle Flieger ratzekahl leergeräumt. Inzwischen gibt es eine regelmäßig erscheinende Magic-Zeitung, Wettbewerbe werden auf internationaler Basis ausgetragen, Sammelbörsen abgehalten und heiße Regel-Diskussionen in diversen Bulletin-Boards geführt.

Mit der üblichen Verspätung hat das Kartenfieber endlich auch Europa erreicht. Importeur "FanPro" hat Lieferfristen von über drei Monaten, eine komplett deutsche Version wird von "Wizards of the Coast" vorbereitet, Umsetzungen für "Battletech" und "Das Schwarze Auge"-Szenarien sind angedacht, ein Sammelkartenspiel nach AD&D-Regeln ist bereits erhältlich.

Wie funktioniert's?

Garfields Konzept ist so simpel wie genial. "Magic – The Gathering" ist prinzipiell ein Spiel für zwei Personen, kann aber durch ein paar einfache Modifikationen im Regelwerk ohne Probleme zu einem Multi-Player-Spiel umgewandelt werden. Ihr schlüpft in die Rollen eines von zwei Zauberern, die sich gegenseitig um die Vorherrschaft auf einem Fantasy-Planeten kabbeln. Wie es sich für Adepten der magischen Zünfte gehört, greift Ihr dabei nicht zu primitiver Gewalt, sondern röstet Euch die Synapsen mittels frischer Zaubersprüche. Hier kommt das "Magic"-Kartendeck ins Spiel: Jeder der Zauberer hat seinen persönlichen Vorrat an Sprüchen in Form von Sammelkarten dabei. Rundenweise greifen die Magier an und versuchen, dem Gegner durch geschicktes Ausspielen ihrer Sprüche kostbare Lebensenergie abzuzapfen. Die Kampfhähne starten jeweils mit 20 Hitpoints. – Wer zuerst bei Null landet, hat logischerweise verloren und muß sich schämen.

Das Magiesystem ist in fünf Bereiche oder Farben aufgeteilt, die ihre Energie jeweils aus anderen Landschaften des Planeten Dominia beziehen. Diese Landschaften sind dann auch der Grundstock einer erfolgreichen Magie-Attacke (siehe Kasten). Sobald der jeweils aktive Spieler seinen Mana-Vorrat bereitgestellt hat, kann er seine vorhanden Sprüche auslösen und damit dem Gegner ans Leder gehen. Der Phantasie und dem taktischen Geschick sind dabei praktisch keine Grenzen gesetzt: So finden sich in der Grundversion des Spiels über 300 unterschiedliche Zaubersprüche. Die Karten werden in sogenannten Starter-Sets zu jeweils 60 Karten angeboten, Booster-Packs und Expansion Sets mit jeweils 15 neuen Sprüchen powern den persönlichen Kartenvorrat weiter auf. Limitierte Sonderserien, zu einem Thema wie etwa "Tausend und eine Nacht", sorgen zusätzlich für Abwechslung und Kaufanreiz. Prinzipiell reicht zwar schon ein einziges Starter-Set (in Deutschland ca. 20 Mark), um im Duell der Zauberer mitzuhalten, richtig interessant wird's allerdings erst, wenn besonders gemeine Sprüche und Monster in der eigenen Sammlung versteckt sind, und die findet man eben nur in den Zusatzpackungen

Das Spiel zum Spiel

Wer die computerisierte Fassung von "Magic – The Gathering" spielen möchte, muß leider noch bis nächstes Jahr warten. Simulationsexperte Microprose bastelt schon mit Hochdruck an einer funktionierenden Computer-Umsetzung der Regeln. Auf der ersten CD-ROM der Reihe findet Ihr neben der kompletten "Revised Edition" die vier Expansion Sets "Arabian Nights", "Antiquities", "Legends" und "The Dark". Ihr könnt entweder als Single gegen eine künstliche Intelligenz antreten oder über Modem-Verbindung ein Online-Spielchen wagen. Alle Karten erscheinen in Super-VGA auf dem Bildschirm, Tutorials und Regel-Datenbanken gibt's als nützliche Dreingabe. Sobald erste Spielgrafiken zeigbar sind, gibt es einen Info-Nachschlag von uns.



Power-Up: Mit "Instants" und "Enchantments" werden die fiktiven Kämpfer aufgemöbelt

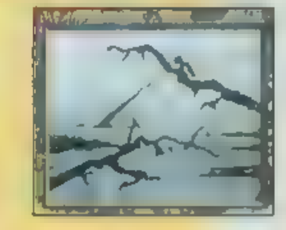
Woher?

Leider ist der regelmäßige Nachschub an Gathering-Karten in Deutschland so gut wie zum Erliegen gekommen. Die besten Chancen habt Ihr noch im lokalen Comic- oder Fantasy-Laden Eures Vertrauens. Laßt Euch einfach auf die Warteliste setzen.

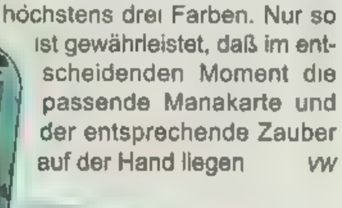
Wer im Großraum Hamburg wohnt, sollte mal im **Fantasy & Science Fiction**-Laden in der **Wandsbecker-Chaussee 45** vorbeischauen. Dort wird noch ein größerer Vorrat an Zaubersprüchen und Regelbüchern gehortet.

Sind die Karten sortiert und gemischt, geht's rundenweise zur Sache. Dem Zauberer stehen diverse Spruchklassen zum Angriff auf den Mitbewerber zur Verfügung. Am gebräuchlichsten sind die "Summon Creature"-Sprüche, die ein magisches Monster zum Angriff hetzen. Je nach eingesetztem Manavorrat ist vom tumben Skelett mit geradezu einem Hitpoint bis zum riesigem Flugdrachen mit durchschlagendem Angriffswert alles im Angebot. Durch zusätzliche Segen oder Flüche kann man seine fiktiven Helferlein weiter aufpowern oder durch heilige Beschwörungen vor Beschädigung schützen. Steht der imaginäre Drache auf dem Tisch, holt der Kontrahent zum Gegenschlag aus und baut mit seiner Karten-Monstertruppe eine Barrikade. Bricht der Angriff trotzdem durch, landen nicht nur die Verteidiger auf dem Kartenfriedhof, sondern dem angegriffenen Spieler werden ebenfalls ein paar Hitpoints abgezogen. Obwohl fünf Magieklassen im Angebot sind, arbeiten die meisten Spieler nur mit zwei oder höchstens drei Farben. Nur so ist gewährleistet, daß im entscheidenden Moment die passende Manakarte und der entsprechende Zauber auf der Hand liegen. vw

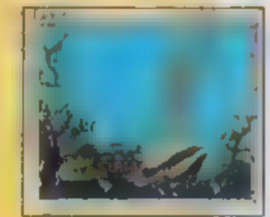
Farbenmagie



Schwarze Magie: Die Magie des Todes und der Zerstörung. Hier treffen wir auf Untote, Flüche und Verwünschungen. Meist nimmt auch der aktive Zauberer selber Schaden.



Blaue Magie: Die mentale Energie der Illusionen und Artefakte. Beschwört die zerstörerischen Qualitaten der Elemente Luft und Wasser. Relativ schwache Monster.

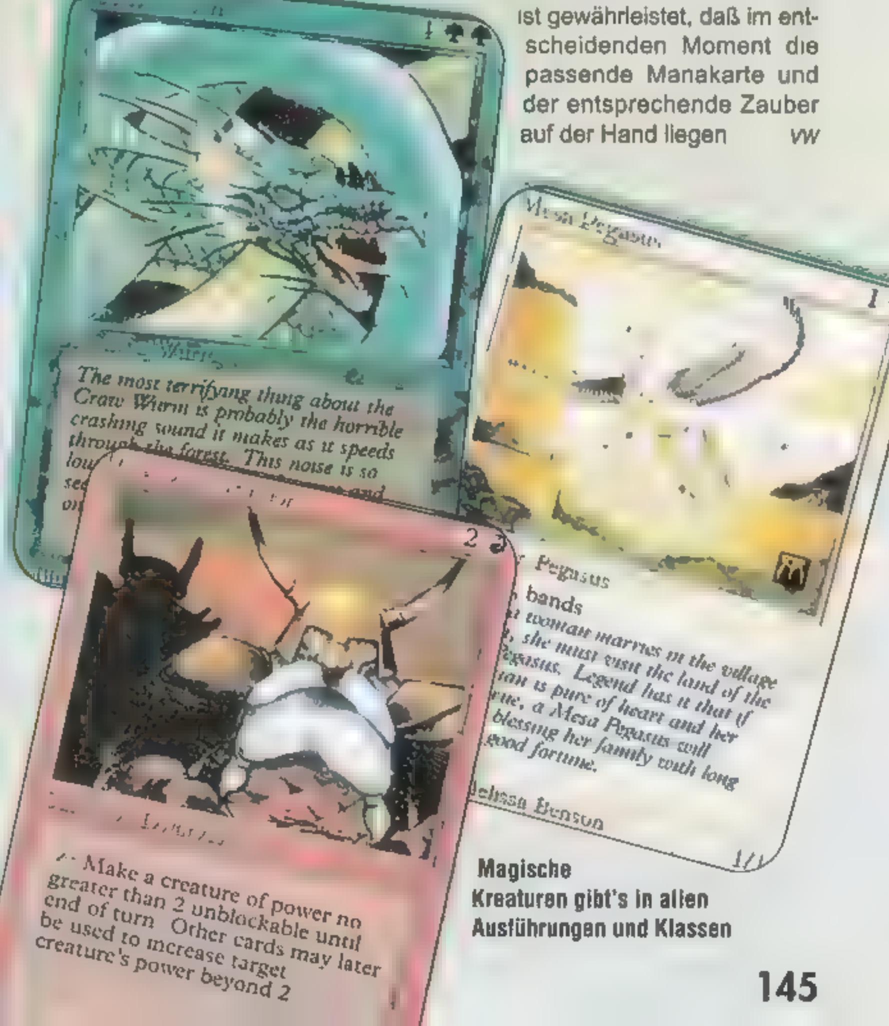


Grüne Magie: Die Magie des Lebens und der Natur. Kann sowohl erhaltend als auch zerstörerisch wirken. Mit grüner Magie werden besonders viele Monster beschworen.

Rote Magie: Die zerstörerische Kraft des Chaos und des Feuers. Greift den Gegner direkt mit alles vernichtender Energie an.



Weiße Magie: Das himmlische Element im "Magic" Pentagram. Wirkt heilend und schützend. Beschwört starke Krieger für die Sache des Guten.



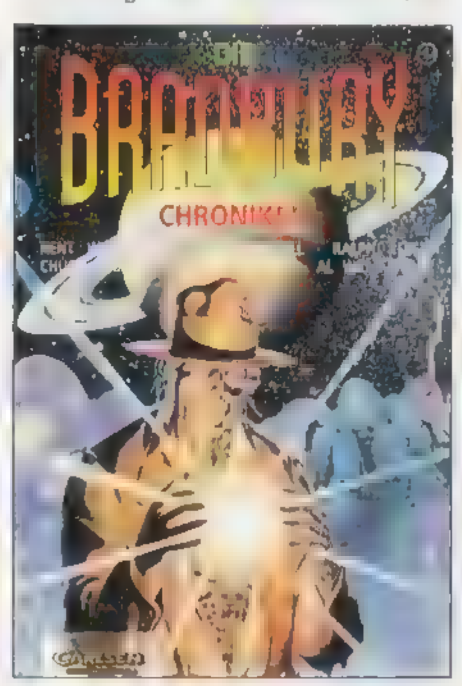
Magische Kreaturen gibt's in allen Ausführungen und Klassen



Carlsen Comics

Die Bradbury Chroniken

Der 1920 geborene Amerikaner Ray Bradbury gehört zu den wenigen Science-fiction Autoren, der die Klischees des technischen Zukunftsromans überwunden hat und beweist, daß auch in dieser literarischen Gattung große Gestaltungsmöglichkeiten stecken. Romane, wie etwa die 1950 erschienenen "Mars Chroniken", "Der Illustrierte Mann" von 1951 oder das geniale "Fahrenheit 451" wirkten als Klassiker des Genres stilbildend und beeinflussen noch heute, 40 Jahre später, neue Schreibergenerationen.
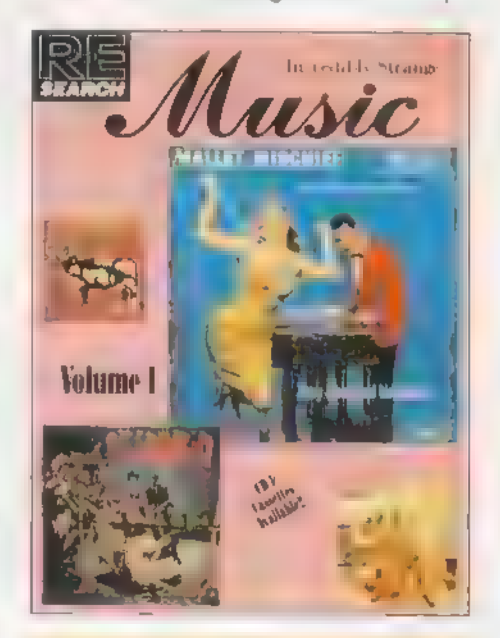


Der erste Teil der "Bradbury Chroniken" versammelt gleich sechs Kurzgeschichten aus dem "Mars Chroniken"-Zyklus, zeichnerisch interpretiert von so gegensätzlichen Künstlern wie Kent Williams und Vincente Segreles. Für Fans von Bradbury eine echte, nicht ganz billige Bereicherung der Sammlung. *vw*

Verlag: Carlsen Comics
ISBN: 3-551-72131-9
Preis: 29.90 Mark

RE/Search

Incredibly Strange Music Bd. 1&2

Ich liebe diesen Verlag mit Sitz in San Francisco. Er ist ein ständiger Quell *wirklich* interessanter Sachbücher. Dabei haben die Jungs aus Kalifornien nie so ganz den schlechten Geschmack aus den Augen verloren. In den über zehn Jahren ihres Bestehens hat sich der thematische Schwerpunkt bei RE/Search allerdings fundamental geändert. Am Anfang konzentrierte man sich in Magazinen wie *Search & Destroy* mehr auf die avantgardistische Musik der ganz frühen achtziger Jahre. Nur hier konnte man Informationen über seine Lieblinge Monte Cazazza, The Residents, Suicide, Pere Ubu, Throbbing Gristle und Winston Tong bekommen. Die Mischung ihrer RE/-Search-Bücher war von jeher durchwachsener. Neben Abhandlungen über weibliche Geschlechtsumwandlung fanden sich immer wieder auch Artikel über unseren Lieblingsdelphin Flipper, diverse Weltverschwörungstheorien, Überlebenstechnologien, einen westafrikanischen Musikführer und die neuesten Ergebnisse der Hirnforschung. Des weiteren machten sie sich um amerikanische Reprints vergriffener Kultklassiker verdient: So erfuhr Ballards "Atrocity Exhibition" eine fröhliche Auferstehung (nebenbei sei dem Bücherwurm dieser Titel wärmstens ans Herz gelegt) und die Bekenntnisse der Wanda von Sacher-Masoch fanden endlich ihr amerikanisches Publikum. Eines meiner Lieblingsbücher ist *Freaks: We who are not as others*. Wer Tod Brownings Film "Freaks" liebt, wird an diesem Reprint von Daniel P Mannix' Buch nicht vorübergehen können Mit den Bänden 14 und 15 geht RE/-Search sozusagen "back to the roots" und schaut sich einmal die bizarre Welt der Musik genauer an. Hier treffen wir auf solch erfrischende Schallplatten wie von Jose Juan: "The Latin Hippy", der "Kuwait Television Artistic Group" oder sogar "Robert Mitchum: Calypso is like so". Auf zusammen gut 400 Seiten werdet Ihr sehen, daß nichts so bizarr ist wie die Schallplattenindustrie. Mein Tip: Laßt Euch mal einen Katalog schicken. *ps*



Verlag: RE/Search Publications
20 Romolo #B
San Francisco, CA 94133
Tel: (415)362-1465
ISBN: 0-940642-220, 0-940642-220
Preis: 17.99 $

Schwester Marie Keyrouz

Chants Sacrés Melchites

Es gibt nur eine einzige Sängerin, die den Namen Madonna verdient und das ist Schwester Marie Keyrouz. Ihre Interpretation der vorderorientalischen liturgischen Gesänge läßt die weltliche Madonna noch um ein paar Spuren blasser erscheinen. Zwar kann Schwester Keyrouz nicht von sich behaupten, daß ihre Stücke wie "'Allahu-r-rabû dhahara lana" oder "Ifrahi ayatuha-l-malika" jemals auch nur in den Top Hundred der Billboard Charts waren, dafür sind sie einfach zu anspruchsvoll. Wer aber einmal tiefer in die Klangwelt der Melchiten eindringen möchte, dem sei diese CD ans Herz gelegt, auch wenn Schwester Keyrouz auf diesem Cover ein wenig zu erleuchtet wirkt. ps



Label: Harmonia Mundi
Bestellnummer: 901497
Preis: ca. 35 Mark



Smolderen/Gauckler

Convoi - Stereopolis

Das holländische Zeichner/Texter-Gespann Smolderen und Gauckler verleugnet nicht sein stilistisches Vorbild. Unvorbereitete Comic-Schmoker fühlen sich unversehens in das esoterische Bilderuniversum von Altmeister Mobius versetzt. Gänzlich neumodisch ist die Thematik der ersten beiden Teile des Comic-Epos "Convoi": "Stereopolis" und "Gefangen im System" stellen uns eine Welt vor, in der Virtual Reality und globale Vernetzung längst Wirklichkeit geworden sind. Die Helden der Geschichte toben in ihrer Freizeit durch künstliche Welten, wie unsereins durch den Supermarkt am Samstagvormittag. Ist der Rechner ausnahmsweise mal abgestellt, dann sieht die schöne Medienwelt leider gar nicht mehr so schön aus und wird bald zum Alptraum für alle Beteiligten.

Grafisch gute Hausmannskost, das Szenario spannend und originell. *vw*

Verlag: Carlsen Comics
ISBN: 3-551-72041-X, 3-551-72042-8
Preis: 19.90 Mark



Wired

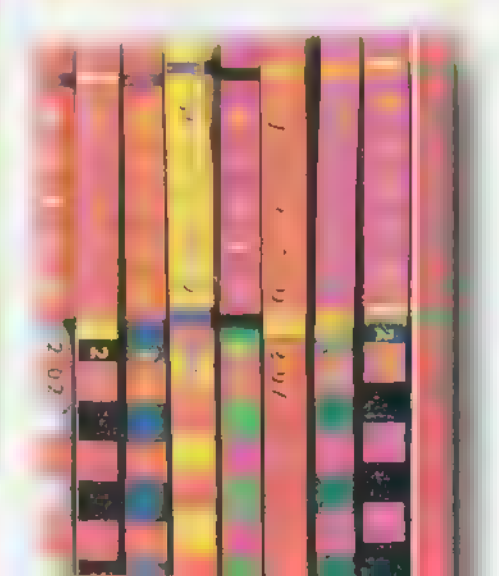
Open your mind



Lust ist des Lesers Laster: Lust auf Information, Lust auf Unterhaltung und auch die Lust auf einen optischen Eindruck. Ein Magazin, das in der elektronischen Branche zu den meistgelesenen und -geschätzten gehört und als einziges Abo bei *POWER PLAY*-Redakteuren läuft, ist die *Wired*, ein kunterbunter Treffpunkt allwissender Zeitgenossen und Megamedia-Freunde. Das amerikanische Magazin entspricht dabei obigen Anforderungen auf eigene Weise: Viel Unterhaltung, sehr viel optischer Eindruck und sogar eine Menge Information. Dies alles unter eine Haube zu bringen, fiel bisher jedem Magazin schwer, das sich mit elektronischen Medien beschäftigen mußte – eine Zutat wird immer vermißt. Nicht so in der *Wired*. Hier werden lockere Themen, vom Internet über die gefälschte Mondlandung bis hin zur elektronischen Zahnbürste, so gekonnt aufgearbeitet, daß es wieder Spaß macht, dem Englischen mächtig zu sein und Augen im Kopf zu haben. Computerspielern, die mal etwas mehr wissen wollen, legen wir die *Wired* ans Herz. Im internationalen Zeitschriftenhandel sollte sie erhältlich sein. *kn*



How to reach Wired:
WIRED
544 Second St
San Francisco
CA 94107-1427
Internet: info@wired.com
Preis: Abo 12 Ausgaben = US$79





Der **POWER SHOP**. Hier stellen wir, extra für Euch, einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Sachen über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz, findet Ihr hier eine stattliche Anzahl ausgewählter Sammlerstücke, die von der kritischen Redakteursschar für gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden und unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diese Seiten.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus und versuchen, die gewünschten Gegenstände zu besorgen, um diese dann im Shop anzubieten. Die gleiche Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Briefmarke drauf und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*

Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. In diesem Monat steht bei uns (fast) alles im Zeichen von Star Wars und Star Trek: Neue Poster, feine Items wie Krieg der Sterne, Mauspads oder der nagelneue Super-Soundtrack sind diesmal mit dabei.

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich.

Minderjährige (Leute unter 18 Jahren) müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können und dürfen wir nicht ausliefern.



Drehbuch

Bestellnummer: SW-06. Preis: 69,95 DM
Direkt aus den USA: Das nachgedruckte Originaldrehbuch in englischer Sprache für den Kinofilm "Krieg der Sterne". Das Drehbuch enthält alle Szenen, die im Film der Schere zum Opfer fielen.



Star Trek Next Generation-Hologramm

Bestellnummer: TNG-04. Einzelpreis: 69,95 DM. Extracool: Ein "Hologramm"-Bild der Enterprise NCC 1701-D.



Mousepad – Rebel Assault

Bestellnummer: SW-10. Einzelpreis: 34,90 DM. Das passende Mauspad zum Spiel.



Star Wars Soundtrack

Bestellnummer: SW-11. Einzelpreis: 114,90 DM. Neben den original Soundtracks befinden sich auf den CDs bisher unveröffentlichte Musikstücke aus allen drei Filmen und der komplette und erweiterte Track für *Return of the Jedi*. In dem beiliegenden 64seitigem Booklet sind über 50 Productionsphotos der Filme, Storyboard-Ausschnitt und Designstudien.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 500,– DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,– DM Versandkostenpauschale. Bei Postern werden nochmal 5,– Mark zusätzlich für die formschöne und extrem stabile Posterversandröhre fällig.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis. Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

Interact
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15
85591 Vaterstetten

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP* Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **(08106) 4189** zu erreichen – es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Dragon Lance-Kalender

Bestellnummer: TSR-01. Einzelpreis: 27,50 DM.
Auf vielfachen Wunsch: Der Dragon Lance-Kalender 1995 ist bereits jetzt bei uns erhältlich.
Mit 14 Bildern aus der Dragon Lance-Welt.



Deep Space Nine: Poster

Bestellnummer: DS9-05. Einzelpreis: 17,90 DM. Die Raumstation DS9 auf einem Superposter.
Größe: 65 x 185cm. Das Poster wird gerollt in einer stabilen Pappröhre ausgeliefert (plus 5,– DM).

Star Wars Kalender 1995

Bestellnummer: SW-08. Einzelpreis 39,90 DM. 12 Motive aus dem Star Wars-Universum auf einem schönen Kalender für das Jahr 1995.





Empire Strikes Back-Poster

Bestellnummer: SW-07. Einzelpreis: 16,90 DM. Das original Kinotitelbild. Das Poster wird gerollt in einer stabilen Pappröhre ausgeliefert (plus 5,– Mark).



Mousepad – Motiv Asteroids

Bestellnummer: SW-09. Einzelpreis 34,90 DM. Ein robustes Mauspad im praktischen Querformat. Als Motiv dient eine Raumschlacht in einem Asteroidenfeld.







erscheint am 7. Dezember

Die POWER PLAY-Redaktion gönnt sich keine Verschnaufpause: Neben der "normalen" POWER PLAY findet Ihr schon seit einem Monat das jährliche Spezialheft. Die "100 besten Spiele" am Kiosk und ganz neu unsere Sonderausgabe Nummer 13 mit dem Schwerpunktthema PC.

Wings of Glory

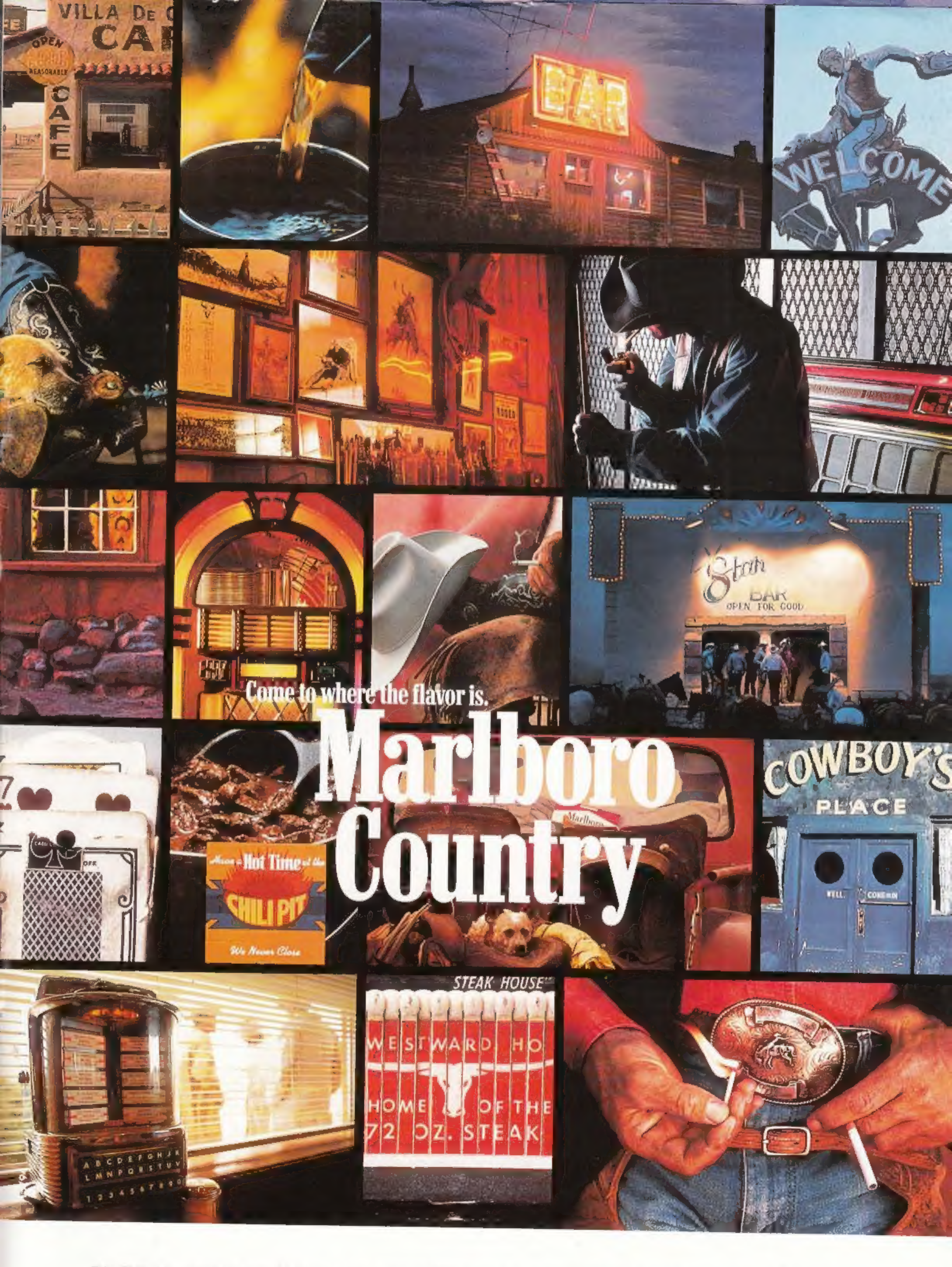
Nachdem wir in den vergangenen Wochen für die POWER PLAY-Sonderhefte auf so unwichtige Nebensächlichkeiten wie Schlaf und private Verpflichtungen verzichtet haben, schaffte es unsere streßgeprüfte Mannschaft auch in diesem Monat, die aktuelle POWER PLAY mit vielen interessanten Themen zu füllen: Anläßlich der – wieder mal verschobenen – Erscheinungstermine für die Roboterknaller Earthsiege, Battledrome und Iron Assault nehmen wir nicht nur die Software genau unter die Lupe, sondern gönnen Euch noch einen famosen Roboter-Spezialteil.

Damit Ihr das Weihnachtsfest nicht ohne frische Software verbringen müßt, testen wir die langerwarteten Programme Lords of Midnight, Lords of the Realm und die Blizzard-Perle Warcraft. Mit im Reigen: Die Flugsimulation Wings of Glory. Wenn Origin sich an die Terminpläne hält, könnte sogar Wing Commander 3 noch in die Ausgabe rutschen.

Earthsiege

Ein Freudenfest wird die diesjährige Feier auch für Multimedia- und CD-Fetischisten: Argonaut schlägt mit Creature Shock gnadenlos zu, der Edelkrimi Under the Killiong Moon benötigt satte drei CDs. Ebenfalls CD-only: Das Prügeldrama Rise of the Robots und der Sf-Hammer Noctropolis sind endlich fertig. Ob die Titel halten, was die Technik verspricht, erfahrt Ihr in unseren Tests.

Creature Shock



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

360 Grad ACTION



3000 Meilen/h SPANNUNG



300 Meter UNTER DER ERDE



Interplay

Tief unten in einem riesigen Minenschacht auf Pluto: Eine bösartige außerirdische Rasse bereitet die Zerstörung der Erde vor. Nur einer kann sie aufhalten - Sie! Aber seien Sie vorbereitet. Auf diesem schwindelerregenden Höllentrip durch unglaubliche 3D Schächte und endlose Tunnel müssen Sie bis an Ihre Grenzen gehen.

FÜR PC UND CD ROM

Im Vertrieb von

